

THE OFFICIAL ANALYSIS

聖魔戰記2

THIS IS A STORY WHICH BECOME TO BO CALLED NEVER LAND GREAT WAR LATER.
A HERO KNOCKED THE DEVIL DOWN JUST AS A LEGEND.
AFTER THE DEVIL HAD DIED,A COUNTRY WAS SPLITED AND PEOPLE BEGAN TO FIGHT

完全攻略本

240元

SPECTRAL FORCE 2™

★主要角色介紹 ★國家精密解析 ★軍團特色公開
★基本戰術講座 ★武將資料完整收集 ★道具必殺技對應表
★所有幫助你過關斬將的金手指密碼

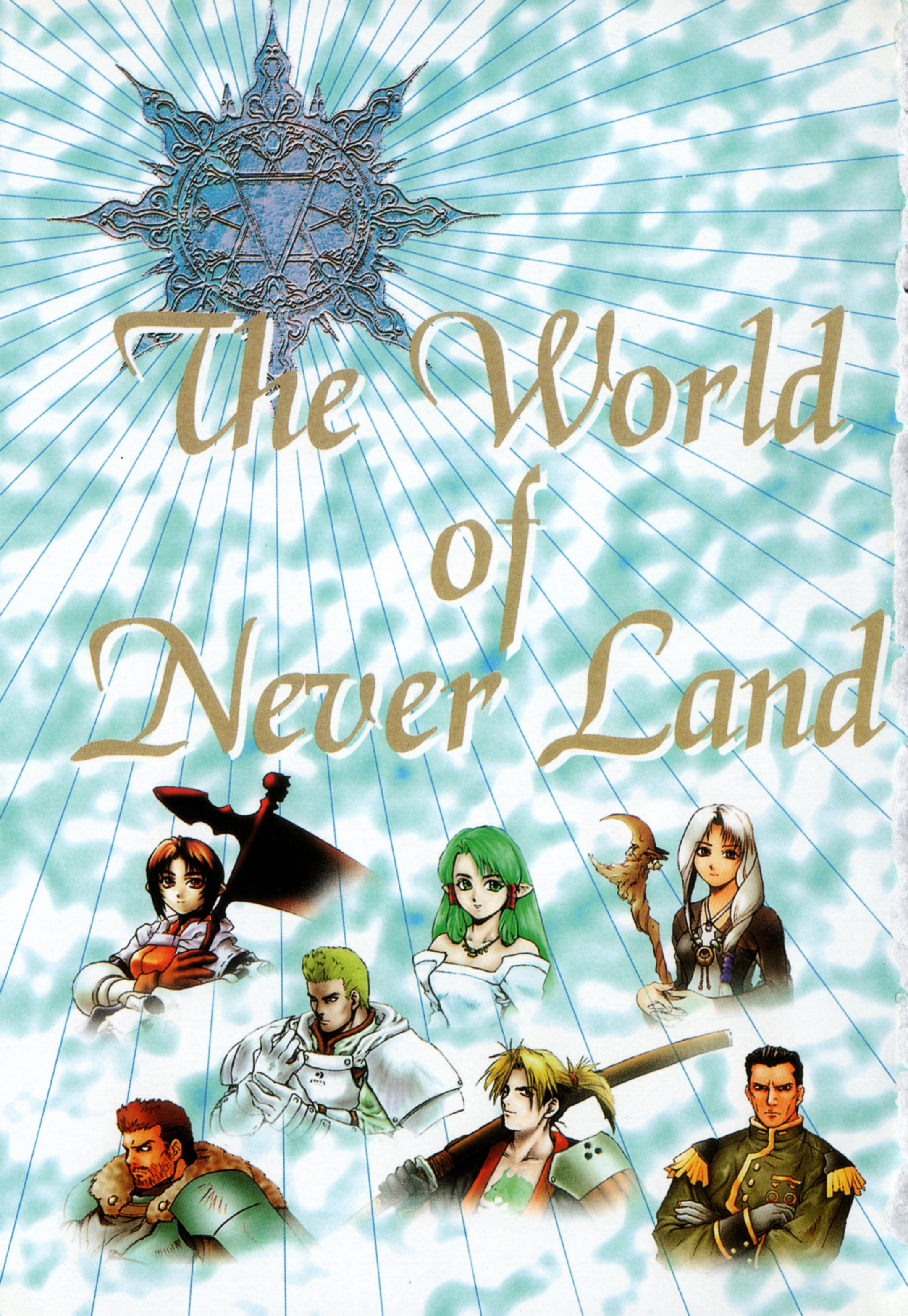
THE OFFICIAL ANALYSIS



This is a story which became to be called Never Land Great War later.
A hero knocked the Devil down just as a legend.
After the Devil had died, a country was splited and people began to fight.



完 整 攻 略 本


The World of Never Land

—轟烏蘭特—　這世上存在著這麼一個人們如此稱呼的綠意盎然的世界。在此住著可烈亞、依布西洛、傑轟斯這三柱的衆神明、因為彼此間的相互抗衡、此地持續了一段長時間的和平。

魔導世紀９９６年。

大魔王傑轟斯在與可烈亞的三勇者進行了一場壯烈的戰鬥之後遭到消滅。至此人們認為此處已可維持永遠的和平了。

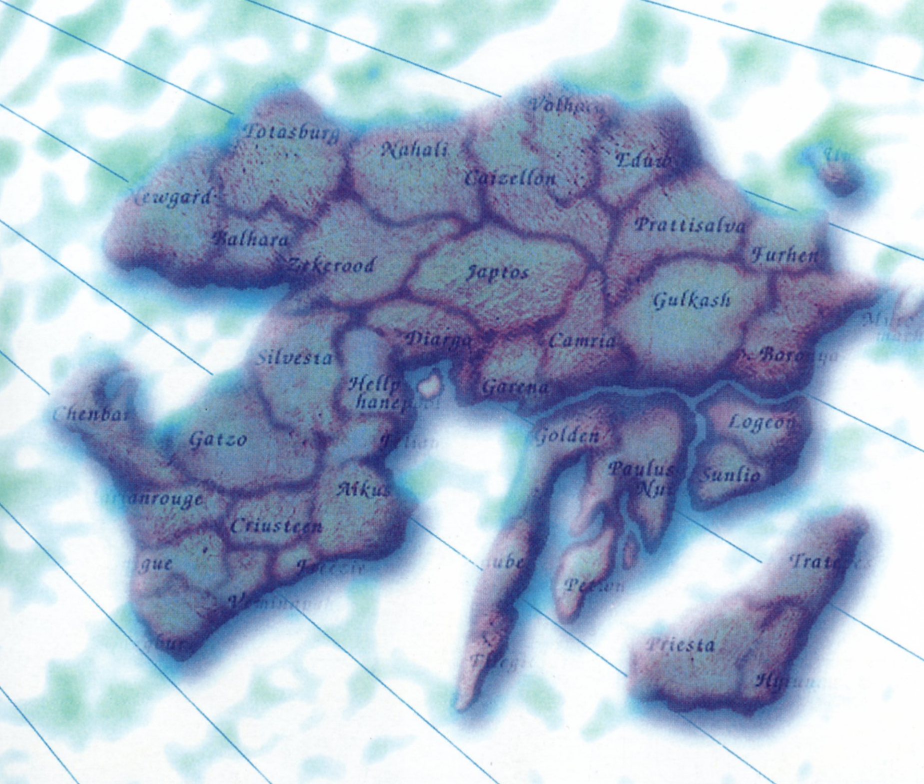
但是在這失去了絕對支配者的世界中，

已漸漸地喚醒了數個沈默且對立的小勢力。至此揭開了宗教、種族、理念的差異交錯、混亂的時代的序幕。

接著魔導世紀９９７年。

有一位少女決定投身於戰事中。這位少女名為琪洛。她正是大魔王傑轟斯的女兒。

於之後被稱為『轟烏蘭特大戰』的戰事就在現在揭開序幕了。



CONTENTS



漫畫小插曲2

基本編

Basis



終於來到了『聶烏蘭特大戰』之幕開啟之際了！玩者身為統治國度的君主、目標是稱霸全數４０個國家。在此基本編中將從操作方法起至戰鬥的詳細方法為止、為您解說在進行『聖魔戰紀２』時的一些基礎知識哦。

BASIS

主要角色介紹

新生魔力軍
聶烏卡特

琪洛

魔王與人類的混血兒

她是曾經於聶烏蘭特中支配著魔族的大魔王傑聶斯與人類女子瑪莉亞之間所誕生的女兒。在傑聶斯遭到消滅了之後、她與繼承了傑聶斯意志的薩特、奇克、札奇風一同、以身為新生魔王軍的君主欲振興軍勢。

在其稚幼的容姿背後卻擁有很高的戰鬥力及魔力、更由於善長於炎之魔法而被稱為『爆炎之子』。

她所統治的聶烏卡特中有著過去大魔王傑聶斯所在的城池、有許多的冒險者想到達的地方。

新生魔王軍的同伴

與琪洛一同戰鬥的三位傭兵們。也擁有相當高的戰鬥力、且以不輸給琪洛的強勁自誇。他們是以琪洛的戰友身份、且同時也會以優秀的武將為我們作許多活躍的動作吧。

薩特



姆洛馬奇出身的傭兵忍者。在傭兵三人組中是為領導者。

奇克



是學者身份的傭兵、在新生魔王軍中是有如智慧袋般的存在。

札奇風



揮舞著大劍的傭兵。原本是屬於騎士團西利尼格的聖騎士。

魯聶修公國軍

布拉帝謝魯巴

莉德魯・絲濃

被召喚回戰亂之地的異界少女

是從異界『地球』中被召喚回到聶烏蘭特之地的少女、是一位統治著北方小國布拉帝謝魯巴的性情剛毅的女王。

在傑聶斯被消滅後出現、以新國王的身份即位。布拉謝西魯巴是一個傳說有幽禁著女神之塔，『王后玫瑰塔』的高偉聳立的國度、也是與德利放皇帝所統治的可利亞士迪並稱為聖域之國。

感於世界未來的發展每日都虔誠祈禱的莉德魯．絲濃，對身為魔王之子的傑特烏動了心、因而每日都持續著在愛與義之間煩惱著。

莉德魯・絲濃的臣下

傑特烏



大魔王傑聶斯的兒子、琪洛的兄長。在琪洛小時候遭到了封印但已復活了。

巴格巴特

是莉德魯・絲濃之下的重臣、雖有點陰沈但對莉德魯心懷愛意。

凱藏

特烏姆戰鬥國家

耶依克士



機械王國的君主

是一位擁有冷靜且確實判斷力、特烏姆戰鬥國家的司令官。是人造戰士部隊的發明者，事實上也是這個國家的支配者。

在心中描繪著遠大的計畫，但是絕大部分都還是個謎。

他所支配的這個國家、將聶烏蘭特所熟悉的「科學」以獨自的語學體系來加以研究。進而發掘出使大地沈睡的「黑毒水」、持續的發展進而也誕生蒸氣學及燃燒機關學等等技術。近年來因為技術的追求發展而製造出了人造兵器。現在已經到達了可動作的階段了。

凱藏的臣下

雷洛



戰鬥國家特烏姆的最高戰鬥兵。是期望可進行自我改造手術的戰士。

依奇果烏



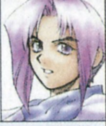
以保障家人為條件而接受了改造手術的戰鬥兵中的一人。

義軍依布西洛依亞
卡姆利亞

拉帝依



拉帝依的臣下



西風

是打倒了大魔王傑轟斯的三勇者之一。具有強烈的正義感。




索芙蘭

拉帝依的女兒。在卡姆利亞習得了回復魔法。

勇者　再次出發

是於舊大戰中擁有大功績的傳說中的五勇者之一。在魔王軍的戰鬥中留下了多數的武勳。現在則是為了後人正努力地培育著年輕的世代。雖然有點多管閒事的性格但是很善於照顧人，無論對誰而言都有如親生父親一般的存在。

在知道了琪洛想使魔王軍復活之事後、再次決定與魔族對決。率領著一年前打倒了大魔王傑轟斯的西風、克利斯、浪捷這「三勇者」、投身於戰亂之世中。只有在帶來了世界的和平之後、才能真正感受到生來所賦與的勇者使命....

騎士團西利尼克
西利尼克

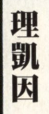
格利扎

格利扎的臣下



謝隆

設籍於西利尼克的神官兵。對格利扎懷抱有仰慕之情。




理凱因

鞏固騎士團右陣的槍手。十分尊敬格利扎。

信奉可烈亞的聖騎士

身為西利尼克的君主、同時也是信仰聖神可烈亞的「聖光騎士團」的騎士團長。將義理及名譽看得比什麼都重要。從特利放皇帝手中得到了聖劍、與其名相符身為守護著聖心可烈亞的騎士在其近鄰諸國中擁有極高的名聲。由於於聶烏蘭特中有一句自古以來的傳說『聖神中又白獅』的典故，格利扎運用此傳承讓大家稱他為『白獅子』。

即使是在大魔王傑聶斯滅已之後心中仍騷動不已的格利扎，在聽說了魔王軍復活的報告之後立即策動了兵士行動。



大蛇丸

姆羅馬奇軍

姆羅馬奇

喜好戰爭的年輕武士

位於聶烏蘭特極攢位置的姆羅馬奇之王。在戰場上被稱為『極東的飛龍』、總是打頭陣的猛將。他背在身後的大型太刀就是姆羅馬奇代代相傳的寶刀、「昇陽」。正因為此太刀能大刀闊斧所以擁有強大無比的破壞力。此外、也因為繼承了龍族的血脈而可以操作龍之「氣」。

在消滅了傑聶斯之後每日都過著酒肉及女人的喧嘩日子。就在他對這樣的一活感到厭煩之際、傳來了魔王軍復活之報告‧‧‧。極其喜好戰鬥的大蛇丸立即開始了戰爭的準備。對他來說是無關於所謂的戰鬥的意義的。

大蛇丸的臣下

蓮擊



將大蛇丸導至君主之位的參謀。是大蛇丸最信賴的武將。

不如歸



如影子一般地支持著大蛇丸且對他很敬愛。

雅捷麗亞

深綠精靈軍

布利耶士塔

守護著綠意的精靈女王

斷絕與人之間的關係、身為烏特精靈族之長。深愛著森林的綠意及聽空中吹拂的風。是有一點欠缺身為族長的自覺且放下政務跑出去消失於森林中的頑皮女孩。

但是、她所有的魔術才能不用說是精靈族之中就連其他也無追隨者存在。她所使用的回復魔法甚至擁有使死者復活的強力力量、所以被稱為森林的聖女而廣為人知。為了守護她所深愛的森林及鳥兒們、雅捷麗亞決意與新生魔王軍戰鬥。

雅捷麗亞的臣下

艾斯巴克



是雅捷麗亞的兄長、是在妹妹的身後支持著的參謀一職。

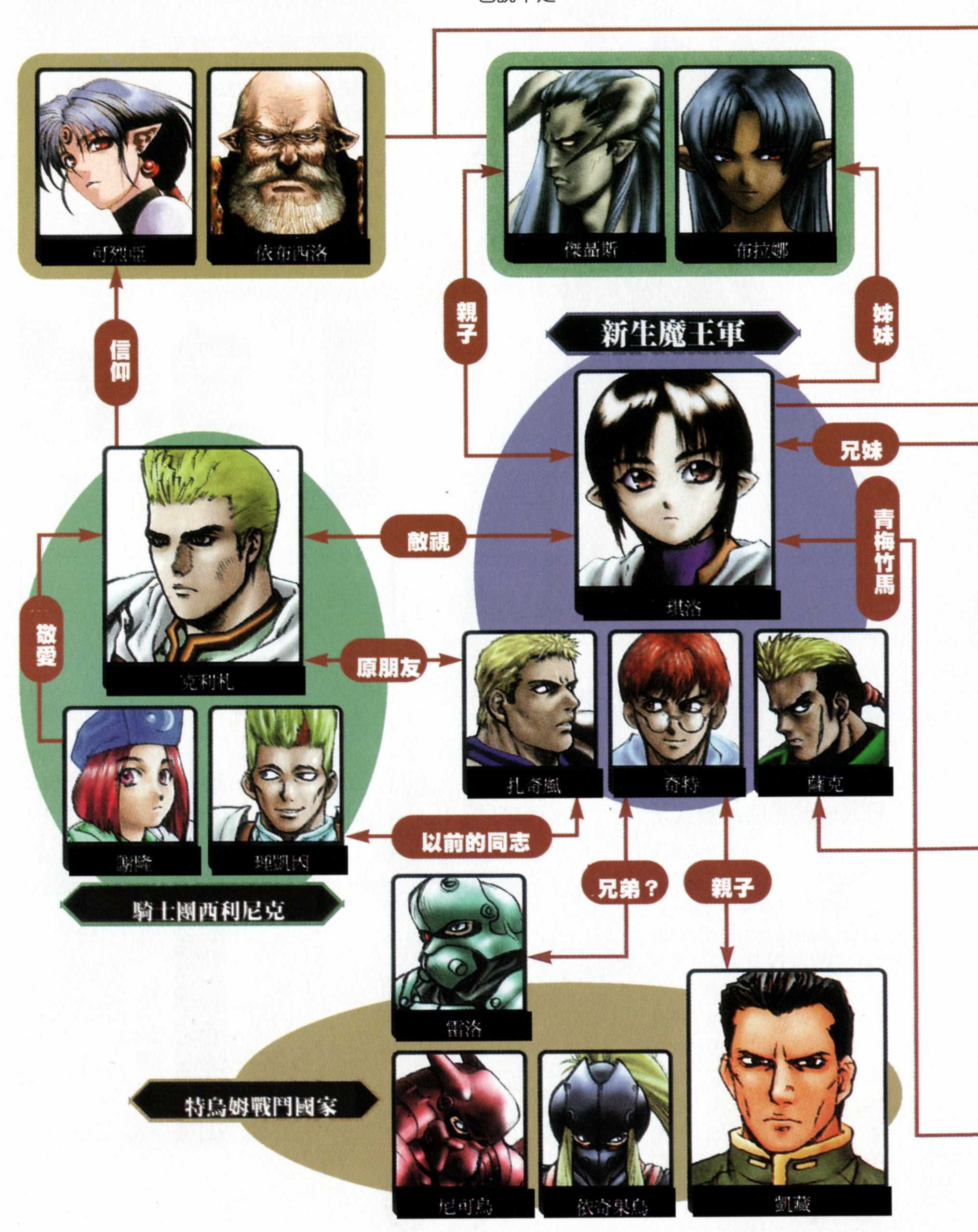
絲塔莉娜

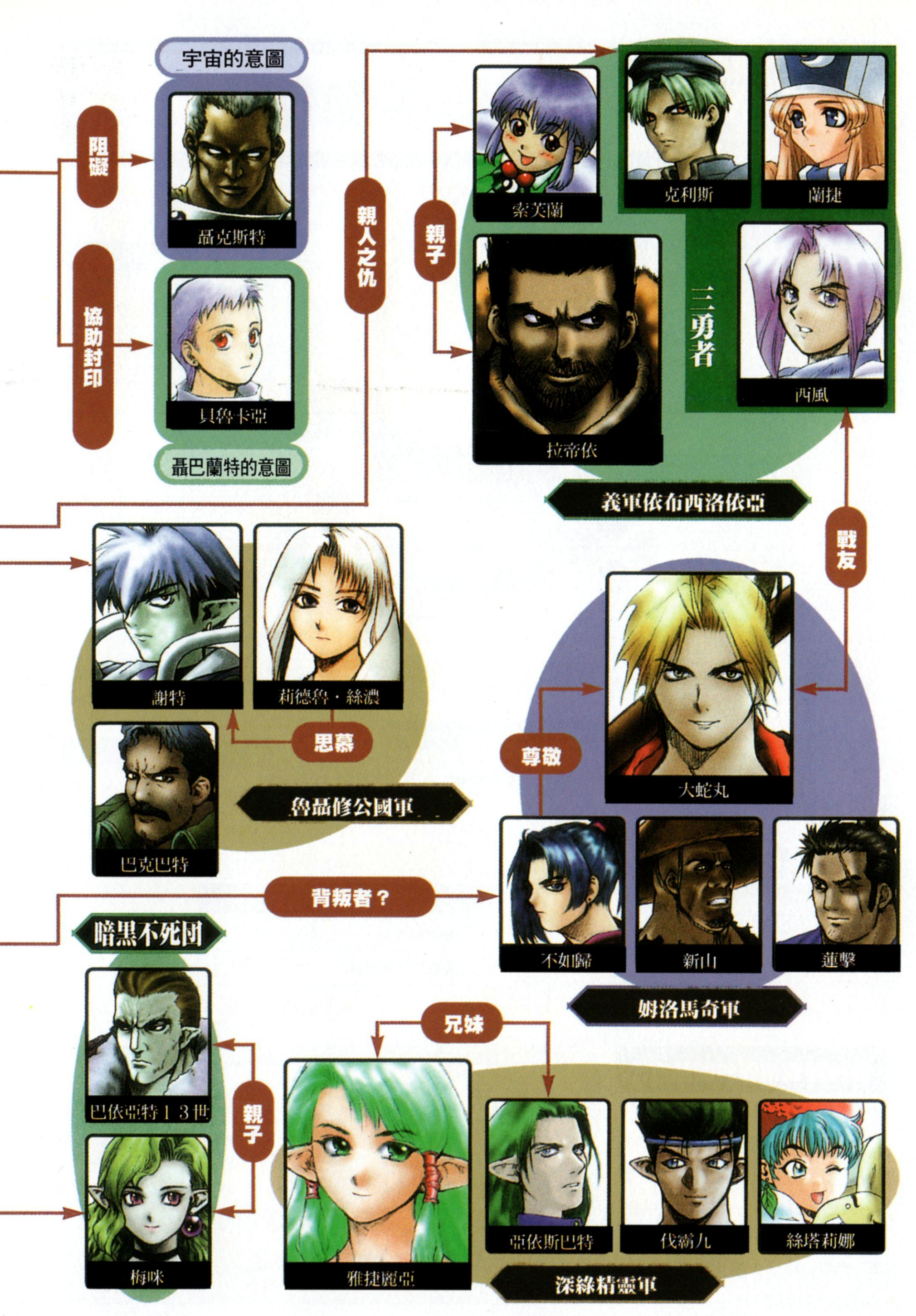


是從森林中的古木中誕生出來的妖精。一直在雅捷麗亞的身邊。

主要角色
相關圖

武將們都各自擁有一段不為人知的過去、且都有各自加入戰爭的理由。或許仔細地解讀由這些複雜的關係所組成的人物同伴才是這一款遊戲真正的目的也說不定。




宇宙的意圖
阻礙
聶克斯特
協助封印
貝魯卡亞
聶巴蘭特的意圖
親人之仇
親子
索芙蘭
克利斯
蘭捷
三勇者
西風
拉帝依
義軍依布西洛依亞
戰友
謝特
莉德魯・絲濃
思慕
巴克巴特
魯聶修公國軍
尊敬
大蛇丸
背叛者？
不如歸
新山
蓮擊
姆洛馬奇軍
暗黑不死団
巴依亞特１３世
親子
梅咪
兄妹
雅捷麗亞
亞依斯巴特
伐覇九
絲塔莉娜
深綠精靈軍

BASIS

基本操作

L1・R1鍵

戰鬥場面中視點的快速移動

▲鍵

●使於地圖上表示游標

●請表示更詳細的國勢情報

開始鍵

取消動畫

○鍵

●指令決定

●表示地圖上的國勢情報

方向鍵

●游標的移動

●於戰鬥場面中視點的移動

×鍵

●取消指令

●表示選單畫面

詳細國家情報的閱讀方法

將游標移至該國再按下○鍵的話、就會表示出該國的情報但是若是我軍的兵種是屬於忍者、翼戰士、貓其中之一且有職位為武將在的話、就可以利用△鍵看到各武將別的兵士數目、及更詳細的國勢情報哦。

利用震動搖桿提昇臨場感

此款遊戲同時也對應有震動搖桿、一進入戰鬥畫面時就開始振動。可以樂在充滿了臨場感的戰鬥中。甚而、在通常的戰鬥及攻城戰中振動的感觸也略有微妙的不同之處、對注重如此細小演出部份真令人高興。可利用『選擇』進行設定。





系統&選擇解說

系統　資料的儲存請於此模式中

打開選單視窗的「系統（システム）」、再選擇「戦いの記録」就可以儲存資料。共有三檔案可供儲存、每一個檔案平均消費三格記憶卡。那麼、最初可進行遊戲的國家有六個、在遊戲不斷清除且攻略國數不斷地儲存情況下、其他的國家也漸漸可以玩了。接著、到了第五周以後、所有的國家都可加入遊戲中了。

雖然儲存在遊戲中途也可以進行、但是叫出可是只有在主題畫面中才可以進行的哦。除了「系統」之外、也可進行視窗顏色的設定等。



←即使在遊戲中途也可以儲存。在戰鬥開始之前、希望可以總合加以儲存。

→背景畫面共備有４０種種類，請依您的心情試著變換看看吧。

選擇　請於此檢視事件畫面

在主題畫面中出現的「選擇（オプション）」是為了進行「震動搖桿」的設定及「視窗測試」的模式。在視窗測試中可以聽到使用於遊戲中的ＢＧＭ。對於有十分喜愛的曲子的人來說、可以在此模式中盡情享樂。

此外在「事件ＣＧ　走廊」、「ＭＯＶＩＥ走廊」中可以看到使用於事件畫面中的ＣＧ及動畫。

只是、在這裏可以看到的只是自已在遊戲中已看過的事件畫面而已。為了要看到這些展示，最低至少也要看到一次事件且加以儲存不可哦。如此一來、就可看到至前次為止所見到的所有ＣＧ及動畫了。也就是說若能不斷地清除遊戲內容的話，藝文走廊的內容也就不斷地充實的意思哦。請試著挑戰到可以看到所有的事件為止吧。



↑所收錄的所有曲子共有１８種類。全是光聽就能記住的曲子哦。



↑註有「？」號的地方就是還未在遊戲中見過的事件了。



↑也收錄有與主題曲一同播出的序幕動畫。



知曉主角的能力

武將身上被設定有各式各樣的能力、戰鬥及內政、外交等也就是會對行動的成功與否有所影響。戰鬥中的勝利及國家的安定及成長都與武將的能力有關係。在此、我們就將為您詳細地解說關於武將的參數內容。好好地把握各參數的意義、心掛武將的適材適所、目標是統一聶烏蘭特的４０個國度。

● 武將的參數有五種類 ●

武將被設定的參數有，武力、智力、魅力、外交、忠誠這五種類。基本上武力高的武將是適合戰鬥、其他的能力高的武將就可說是適合政治行動的主角了。至於是否有所有的參數都高的武將那幾乎是不存在。在此您必需考慮適材適所的問題、且有效地活用武將們。

有關各能力的詳細內容如下表所示。此外、從第８１頁開始的武將資料編中、很仔細地揭載了各武將的詳細資料。請參考這些資料、好好地把握各武將是屬於哪一種類型吧。



←在實行內政指令時，擁有愈高智力的武將可達成愈高的成果。

參數	概要	能力所造成的影響
武力	顯示著武將所率領的部隊的能量。會對戰鬥的結果有影響。	武力除了在戰鬥之際以外也會加算自身兵種所擁有的攻擊力、防御力。愈高對戰鬥就愈有利。
知力	表示著武將的聰明程度。與各種行動的成功率有關係。	會影響投資、增壁等等的內政指令、及戰鬥中陣形決定的成功與否。
魅力	表示出吸引人的能力、與部下的統制等有關係。	魅力愈高則在探索、攻城戰中的說服、買賣的折扣數方面的成功率愈高。
外交	表示與他國的交涉力。這個數值高的武將適合當外交官。	擁有愈高外交能力的武將，愈容易促使同盟及說服（包括於攻城戰中的說服）成功。
忠誠	表示著武將的忠誠度。這個數值愈低者愈容易背叛。	忠誠度愈低的武將很容易出奔，也容易為他國所牽引需要十分的注意。

參數會逐步成長

武將的參數會隨著戰鬥及指令的實行逐漸地提昇。基本上、是依參加戰鬥的話是武力、實行內政指令是智力、這樣地方式對應著各別的指令使能力愈來愈容易提昇。

各武將都設定有成長度、這些很高的武將在初期也許能力很低但是還是有可能培育成有能力的武將。此外也有可能籍著使用道具來提昇參數。



←在待機中的成員若放置著不加以活用，其能力是有可能下降的。

賦與武將職務

職務分為君主、軍師、內政官、外交官四種類。就各職務的武將會使得其對應指令容易成功、也關連著國力的提昇。例如，外交指令則是以擔任外交官其成功率會較高。在各職位中只有君主是受到固定的、無法在中途變更。

但是，除此之外的職務則都可以在中途數次地重新任命。此外、只要是身為屬下的武將的話、則無關於是先發成員還是待機成員、誰都可以進行職務的任命。



←軍師是從最初一開始就加以任命的，但是解任了以後可再任命其他的武將擔任。

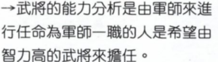
職務	概要	職務的效能	最重要的參數
君主	統統著國家及武將的勢力之主。	君主是從初期狀態起就被固定，無法再任命其他的武將擔任之。	魅力
軍師	輔佐君主、給與各種的建言。	一成為了軍師在戰鬥時的陣形失敗情況也會減少。是適合智力高的類型。	知力
外交官	藉由與他國的交涉發揮能力。	同盟、說服等外交指令的成功率提高。是適合於外交值高的武將。	外交
內政官	政治的輔佐官。可促進國力的增強。	投資、增壁等內政指令的成果提高。智力高的武將較適合擔任。	知力

任命職務時請考慮適性

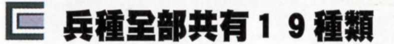
任命職務時需要符合各武將來任命是很重要的。例如智力高的武將就任命其為內政官、只要使其實行內政指令的可以早一步使國力上昇。請參考上方圖表並考慮適材適所的問題來進行任命吧。

那麼、在武將情報中所表示的各個參數值並不一定是這位武將能力的正確數值、而是從軍師眼中所作的評價值。為此、只要改變了軍師、各武將的評價值也會隨之發生變化，這一點是有注意的必要的。而且將智力高的武將任命為軍師的話是會使其評價的信賴性提高的。

←只要將外交值高的武將任命為外交官的話、就比較不容易受到他國的攻擊及妨害了。


→武將的能力分析是由軍師來進行任命為軍師一職的人是希望由智力高的武將來擔任。

● 知曉各武將所屬的兵種差異 ●



兵種全部共有１９種類

各武將都各自屬於特定的兵種。兵種全部共有１９種，每一種都有固有的攻擊力、防御力、甚至也有對地形、天候、必殺技的屬性存在。自已所使用的武將是當然的，就連敵方的兵種特性也要先行記在腦中來進行戰鬥哦。因為基本上兵種是固定的所以首先在中途變化之事是沒有的。只是、依使用特定的道具有時兵種是會變化的。那麼，在下表中記有▲符號的兵種在我軍中就何職務是可以比敵軍知道更為詳細的國勢情報的。



←只要打開選單視窗中的「武將情報」，就可以看到各武將的資料了。

兵種表

在此、也為您介紹各兵種的特徵及攻擊力、防御力（１０階段）。

兵種	說明
骸骨士兵 スケルトン	攻擊７、防御７　骸骨姿態的魔族兵士。對「暗闇」的天候很能適應。
妖怪 ゴブリン	我擊６、防御８　氣息狂妄的魔族鬼。在「森林」及「草地」中發揮力量。
村人	攻擊５、防御５　武裝後的一般市民。弱點很多、攻擊力也很弱。
小妖精 エルフ	攻擊６、防御６　愛大自然的人民。信仰心強烈且能將聖屬性之技無效化。
魔法生物	攻擊８、防御６　被賦予了偽裝魂的生物。能將雷屬性之技無效化。
野獸	攻擊６、防御５　受過戰鬥訓練的野獸。能將土屬性之技無效化。
沙漠警衛 デザートガード	攻擊７、防御６　守護沙漠的兵士。在「沙漠」等地可發揮力量。
武道家 拳法使い	攻擊６、防御８　以自已的肉體為武器戰鬥的戰士。不受地形及天候的影響。
▲貓 ネコ	攻擊５、防御４　貓族的戰士。能將雷屬性的技巧無效化。不善「寒冷」的氣候。
量產型戰鬥兵	攻擊７、防御８　身穿科學鎧甲的兵士。擁有十分安定的戰力。

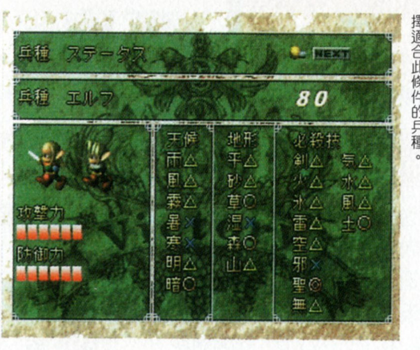
兵種	說明
步卒 足輕	攻擊７、防御６　活用劍的東洋戰士。不善長山岳地形進行混亂戰。
青蛙 カエル	攻擊４、防御５　蛙人類的兵士。對雨具強烈適應力，能將水屬性之技無效化。
▲翼戰士	攻擊５、防御８　傳承神的血脈能飛的兵士。能將劍、聖屬性之技無效化。
▲忍者 ニンジャ	攻擊７、防御５　生存於黑暗中的暗殺者集團。對「暗闇」等惡劣條件很能適應。
騎士 ナイト	攻擊８、防御８　裝備了厚重鎧甲的騎士、很接近最強但對惡劣條件不易適應。
海盜 海賊	攻擊８、防御５　在海中胡亂者的集團。很善長於雨中戰鬥。
戰士	攻擊７、防御７　累積了許多戰鬥訓練的戰鬥機器。只略遜騎士一點。
雛鳥 ひよこ虫	攻擊５、防御５　生活在大陸的怪獸。能將火屬性之技無效化。
龍騎士	攻擊１０、防御１０　若能使用特定的道具就能變強的龍騎士。

※只要就職於附有▲符號兵種的武將，就可以利用△鍵看到更為詳細的國勢情報。

兵種所善長、不善長的狀況

各兵種都有善長及不善長的天候、地形。對此兵種而言若能在有利的天候下及地形中戰鬥的話就能更有利的進行。此外對兵種而言也對應有必技的屬性。考下記表格好好把握各兵種的特擋吧。表內的記號意義如下所示。

與天候、地形有關「○」＝有利、能力提昇。「－」＝無能力變化。「　」＝不利、能力下降。與必殺技的屬性、「◎」＝屬性無效化＆無損傷、「○」＝損傷減輕、「－」＝普通損傷、「　」＝增加損傷。



←也有深受天候、地形影響的兵種。盡其可能地選擇適合此條件的兵種。

兵種別屬性表

各兵種的天候、地形屬性表。各記號的意思請參照本文上方所記。

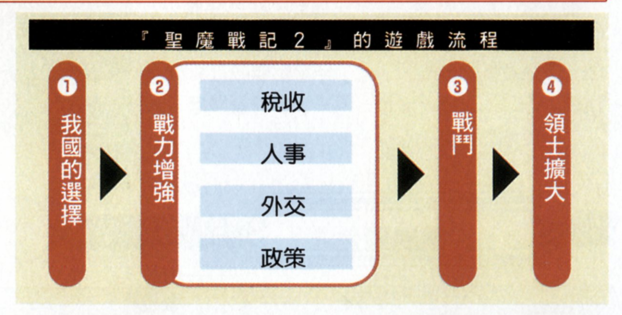
兵種	天候								地形						屬性											
	普	雨	風	霧	暑	寒	明	暗	平	砂	草	湿	森	山	剣	気	火	水	氷	風	雷	土	空	邪	聖	無
骸骨士兵	－	－	－	－	－	－	×	○	－	－	－	－	－	－	○	×	－	－	－	－	－	－	－	○	×	－
妖怪	－	－	－	－	－	－	×	○	－	－	○	×	○	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	○	×	－
村人	－	－	－	×	×	×	－	－	－	×	－	×	－	－	－	－	×	－	－	－	－	○	－	×	○	－
小妖精	－	－	－	－	×	×	－	○	－	－	○	×	○	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	×	◎	－
魔法生物	－	－	－	－	－	－	×	○	－	－	－	－	－	－	－	×	－	－	－	－	◎	－	－	○	×	－
野獸	－	－	－	○	×	－	－	－	－	－	○	－	○	○	－	－	×	－	－	－	－	◎	－	－	－	－
沙漠守衛	－	－	－	－	○	×	－	－	－	○	－	×	－	－	－	－	○	×	×	○	－	×	－	－	－	－
使用拳法者	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	×	○	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
貓	－	×	－	－	×	×	－	○	－	－	－	×	○	－	－	－	－	－	×	－	◎	－	－	－	－	－
量產型戰鬥兵	－	－	－	－	×	－	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	○	－	－	－	×	－	－	×	○	－
步卒	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	×	○	○	－	－	×	－	－	－	－	－	－	－
蛙	－	○	－	－	×	×	－	－	－	×	－	○	－	－	－	－	×	◎	×	－	－	○	－	○	－	－
翼戰士	－	×	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	◎	－	－	－	－	×	－	－	×	－	◎	－
忍者	－	－	－	○	－	○	－	○	－	×	－	－	○	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	○	－	－
騎士	－	－	－	×	×	－	－	－	○	－	－	×	×	×	○	×	－	－	－	－	×	－	－	－	○	－
海盜	－	○	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	×	－	－	－	○	○	○	×	－	－	－	－	－
戰士	－	－	－	×	×	－	－	－	○	－	－	×	－	×	○	×	－	－	－	－	×	－	－	－	－	－
雛鳥	－	－	－	－	－	－	×	－	－	－	○	－	○	－	◎	◎	－	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
龍戰士	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

※普＝平常、雨＝大雨、風＝強風、霧＝濃霧、暑＝風、寒＝寒冷、明＝日照、暗＝暗闇
平＝平地、沙＝沙漠、草＝草原、濕＝濕地、森＝森林、山＝山岳

BASIS 那麼、遊戲開始了！！

知曉遊戲的流程

遊戲是從可供選擇的國家中選擇我國的步驟開始的。遊戲的流程是將一年分為１２個月以每月為單位來進的、再以每月所應進行的共１２個政策，按照順序一一實行。每年中有幾次可進行戰鬥的月份、在此時若能打倒敵國的話就可以擴大自已的領土了。



每月的行動請依行事曆進行

一年之間的政策項目是１２個月分的可能實行政策先行以亂數加以決定、玩者只要順著每個月所應進行的政策項目實行自國的指令即可。因為一年皆的可實行政可預先知曉所以也可進行長期的戰略。在每一年的開始請一定要確認一年間的政策項目哦。



↑一到了戰鬥的月份就可以對敵國進行攻擊。當然也可能被攻擊哦。



↑１２個月分的政策分法是從這一年的一月開始以亂數決定的。

先行知曉指令格式的內容

主畫面上方並排著每月可能實行的政策指令共１２個。指令內容有稅收、人事、外交、政略、戰鬥這三種類。只要覺行記住各個指令所表示的政策就可以規畫一年間的戰略了。例如若戰鬥的指令連續並排著的話就表示在此期間有必要使戰力充實的意思。而且請記得在一月時一定會有稅收指令這件事哦！

指令	內容
稅收	透過與商人的買賣來增加資產、將自國民中所徵的兵分配給武將。
人事	軍師、外交官、內政官的任命及交替、即將成為新同伴的在野武將中探索。
外交	透過說服來挖敵方武將、及進行屬國化交涉及與敵國一時休戰並結為同盟。
政略	藉由投資提昇國力、並進行提高自國城牆強度的增壁行動。
戰鬥	攻入敵國奪取其領土、並強奪敵方資產成為我軍的通貨。

5種指令好好把握吧！

1 稅收　戰力增強的基本

在稅收指令中可進行「買賣」及「徵兵」。簡而言之、是收集金錢及兵士，為了在戰鬥中勝利而進行的指令。可說是要在戰亂的時代中保持勝利的最重要的政策之一。買賣是將在我國中所不能使用的資產變換成可使用的通貨的手段。投資及增壁若沒有自國的通貨是無法進行的。徵兵是將募集到的兵士分配給我軍武將的作業。士兵的數目是因應國力的強度來決定的。一但忘了進行徵兵就不得不以極少的兵力進行戰鬥，那肯定會陷入苦戰的。稅收指令是內政中最為基本的。



←每年一月都是「稅收」月。依每年不同從夏天到秋天有時也會出現還有一次稅收的情形。

買賣　考慮交換比率來使資產增加

在與商人進行交易重整資產之際，各物資的交換比率是會造成影響的。因為交換比率每次都會變動，所以例如在「寶玉」下滑的月份大量地買入寶玉、之後只要在價格高漲的月份一口氣賣出的話就可因為差價得到很大的利益。在此時所產生的利益可在之後將說明的「投資」中加以利用。投資可提昇國力、並依此增加徵兵數。所有的政策就如同循環一般環環相扣。



←因為比率常常變動，所以在不利的交換比率下不作貿易也是很重要的。



→國庫最大只能貯存到９９９為止。這之上所有的貿易都沒有意義，請注意這一點。

徵兵　配備兵士給武將

在「徵兵」中可供度的兵數是因應國力來決定的。在國力提高到十分之際以前，要讓所有的武將都配備有十足的士兵是很困難的。是要將全數的士兵都分給戰鬥力高的武將呢，還是平均分點所有的武將呢、有時這個選擇也會左右戰鬥的進行方向的。

每一位武將最大可配備１０００位士兵。而且完全不擁有兵的武將是無法參加戰鬥的，請一定要授予其士兵哦！

←所募集到的士兵數目是「國力　×１０」。所以國力的增強與徵兵數的增加有相當的關係。



→對於常消耗士兵的武將，必需常以其他武將的士兵來進行補充。

2 人事 重整武將的編成吧

人事指令是決定屬下武將的人選及職務的指令。因為各武將都各自擁有多樣的個性，所以相應予其個性來授與適合的職務是很重要的。即使是武力低落、不善於戰鬥的武將，只要其他的能力高的話，說不定在政治面有其活躍的場所也不無可能。「職務」指令中可進行軍師、外交官、內政官的任命、交替及解雇。也可以替換先發及待機成員。「探索」則是找出在野的武將、使其加入我同伴行列中。在武將數目很少的序幕戰鬥中，探索是必要的政策。



←一到了人事的月份、請記住可恢復「部隊配屬的交替」次數。

職務 授與武將屬下職務吧

在「職務」中應注意的是職務中所必備的能力，這件事。訓練作戰的軍師必需擁有高智力。與他國進行交涉一角的外交官則希望能選擇外交值高的武將。以安定國內為職責的內政官則需要相當的智力。此外、解雇不需要的武將、迎接新武將的準備也是一大要事。無時無刻都要以可以立即進入戰鬥的先發成員為武力中心來進行選擇哦！反過來說，若是在位的武將一發生武力低落時，就將之換為待機成員吧。

←先發、待機成員的選擇是在「役職」中進行、請保存於選單視窗中的部隊配屬的交換次數。

→為論是列為先發或待機成員都不會對武將所發揮的職務能力有影響哦。武力低的武將就將之回歸到待機成員吧。

探索 發掘隱藏的名將吧

一但「探索」進行成功的話就可以搜索到在野的武將，使其成為新的同伴。只是因為可進行探索的月份只有一次，所以請任命給能力高的武將吧。會發掘到誰是完全由亂數決定，而且探索是不需要任何資金的，請不要猶疑立即實行吧。但是，在屬下武將已達到定員全數10名的情況下就無法再實行了。但即使是選擇了探索指令也不確保就一定能找到在野武將，請注意這一點。說穿了　探索這個指令一定要以不確定要素來進行戰略的策劃才是對的。

→可不要因為他是在野武將就看扁他哦。平時也有可能發現成為主力的優秀武將哦！



←依每一位武將的不同「探索」的成功率也會改變。在此請盡可能任命魅力高的武將較好吧。

3 外交 與他國交涉

外交指令是不藉由武力而與他國交涉藉以達到有利的勢力均衡狀態。這是當戰力並不十分充分及利用武力很難達到領土擴大的狀況時，非常有效的方法。「同盟」是只要對手國接受的話，就可減少來自敵方攻擊的可能性。接著，「說服」是可以挖到敵方武將使其成為我方同伴。如果能成功地說服敵方君主的話，就可以使其國成為從屬國而可迴避戰爭了。此外在遊戲開始時，也有已經結交了所有同盟國的國家存在，請不要忘了確認這一點哦！



←只有武力是不能戰鬥的。使用不消耗戰力的方法也是很重要的戰略哦。

同盟 構築友好關係爭取時間

「同盟」是希望以外交官為中心以具魅力及外交值高的武將來進行。雖說同盟至多可與三國締結，但是可也不能因為是同盟國就放鬆戒備這是絕對禁止的。有時對方也會突然放棄同盟前來攻擊哦。特別是當我方的戰力弱的時候，這種可能性就會提高，請務必注意此點。反過來說我方也有可能背叛、但是這種時機是很困難的。但不論怎麼說，同盟都是當擔心多數國會前來攻擊時最有效的手段。若只有攻擊的話在世界統一的道路上是很艱辛的哦！

→被敵國包圍的狀態下「同盟」是非常有效的。在迴避戰爭上這決不是消極的政策哦！

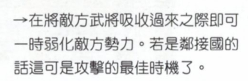
←「在被背叛之前先行背叛」是此款遊戲的鐵則。若搞錯了背叛的時機的話可是反過來會被背叛的哦！

說得 將敵方吸收為部下！！

「說服」是以進行說服這一方的武將能力很高且受到說服的這一方的武將忠誠度低來決定的。在此想先行知道的說服是除了鄰接國以外也可以進行的。此外「探索」是每月只有一次但是說服則是可由全數武將以一次的機會來進行的哦。若說服成功的話就可將這一位敵方武將收為自已的部下士兵。真可說是一面提昇我國戰力一面讓敵方戰力減少的一石二鳥之計啊！說服甚至可將敵方最強的武將吸收為同伴之列可說是此款遊戲中最大的樂趣之一了。

←一眼望去為何看起來呆呆的武將其忠誠度也低的傢伙很多。但是，當中卻不是如此的人也....。





→在將敵方武將吸收過來之際即可一時弱化敵方勢力。若是鄰接國的話這可是攻擊的最佳時機了。

4 政略 建造鞏固的國家

戰略指令是為了建造強國所做的基礎工作。為了在戰鬥中勝利枉論說是武將所擁有的能力了、國力的增強也是必然的。「增壁」是為了提高我國城牆鞏固度的指令。「投資」則是投下國家的資金使國力增強。在部下兵數尚少的序幕中鞏固國內防御、提高當遭受到敵方攻擊時的耐久力吧。



↑利用「增壁」來提高城的鞏固度，即使遭到攻擊可安全地防守住的可能性也很高哦。



↑若能以「投資」來提昇國力的話、是可使徵兵數上昇的哦。請以全數的武將進行「投資」吧！

增壁 鞏固城牆提升防禦力

若能在「增壁」中提高城的鞏固度的話、當遭受到攻擊之際、例如即使是在武將同士間的野戰中敗北但可以在築城戰中反將敵方一軍的可能性也很高。但在實施增壁時因為需花費大量資金所以須加注意。每一回「投資」所消費資金是１０，增壁則須要５０的資金。序幕中很有可能發生想實施增壁但無法進行的情形。基本上與其增壁請以投資為優先考量來進行吧。只要國力上昇了兵士數目也齊備了的話，即使是遭受攻陷也不太可能發生敵軍進而突入我方使武將全滅且被進入到築城戰中的危險情況。



←增壁值 ×６００即為城壁的防御力。若能鎖定增壁值低的國家狙擊的話就能輕鬆地在攻城戰中戰鬥。

→每一回「增壁」都需要５０的資金。一直反覆地進行「投資」的話予算也會用盡的...

投資 利用國力增加提昇徵兵數

進行「投資」的話、可提昇我國的國力且可徵兵的數目也會增加。在戰鬥中、兵士的數目是決定勝敗的重要條件之一。盡其可能地進行投資以提昇確保國力的士兵數目吧。投資中所需要的資金是１０及少量額度、且全數武將人數有多少就可實行多少次，所以請常利用「買賣」等來確保必要的資金吧。當資金不足全武將進行投資的金額時、請使用智力較高的武將來進行投資，這麼一來可提昇的國力幅度也較大哦。若沒有符合士兵數的國力的話，無法養得起的士兵可能就此消失了也說不定哦....

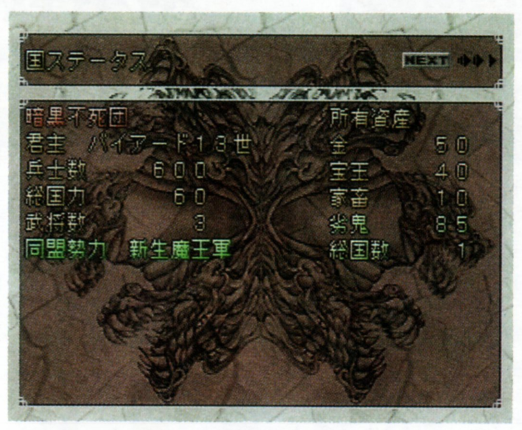
→國力的最大值是２００。增壁的最大值為３０。在終盤時會出現很多接近最大值的強國哦。



←國力的增加與徵兵數目的增加是很有關係的。開始時兵士數目很少的國家首先請優先使其國力上昇吧。

5 戰鬥 消滅敵方擴大領士

遊戲的最終目的是統一全數４０個國家。而且為了擴大領士不得不進行戰鬥。能與敵方交戰的時機是只有在有戰鬥指令的月份時。同樣地敵軍可前來攻擊也只有在戰鬥的月份。在此月份到達之前，如何地整合戰力是掌握勝敗的重要關鍵。「攻擊」就如此文字所示，是為了侵略敵國將對方武將及城池消滅、並以占領其國為主要目的。「奪掠」則是強奪敵軍鄰接國的資產。在不斷地反覆攻擊的過程中、可廣大領土，進而打開世界稱霸的大道。



←在決定前往攻擊何敵國時、可不得不從敵軍的武將、國力、防壁值、及此國所擁有的地形等等各種情報來加以判斷不可。

攻擊 決定攻擊對象開始戰爭

整合戰力、在一決定了欲攻擊的國家之後立即進行「攻擊」的準備吧。若能打倒敵方的全數武將、且可以攻下敵方城池的話就可將此國歸為已有。只是、當敵方勢力中也擁有其他的領土時，若不再將其他所擁有的領土都奪過來的話是無法完全消滅此國的。反過來若被敵方攻陷，全武將都被打倒了就進入築城戰、如果我方的城池也遭陷落那領土也就成為敵國囊中之物了。而且當我國領土全都失去了的時候，遊戲也就宣告結束了。有關「攻擊」的詳細解說請閱讀自第２４頁開始的基本戰術講座吧。

←使用強烈的必殺技的話、極有可能利用兵士數將處於劣勢中的情況產生大逆轉。不要太早放棄哦！

→當遭受敵軍攻陷我方的武將全滅之後就進入築城戰模式。你是否已經做好了「增壁」了呢？

私掠 自敵國奪取物資

強奪敵國資產的「奪掠」行動，因為在每一個月全數的武將都可以實施，所以是當無法整合戰力等情況時很有效的戰略。但是，依各武將的能力、「奪掠」的成功率、及強奪量會發生變化。並不限於每一次都會成功，但是因為「奪掠」並不花費一絲資金所以一點損失也沒有哦！



↑在序幕的資金不足之際若「奪掠」能夠成功的話那可真是得救了。不要猶豫令全武將立即實行吧。



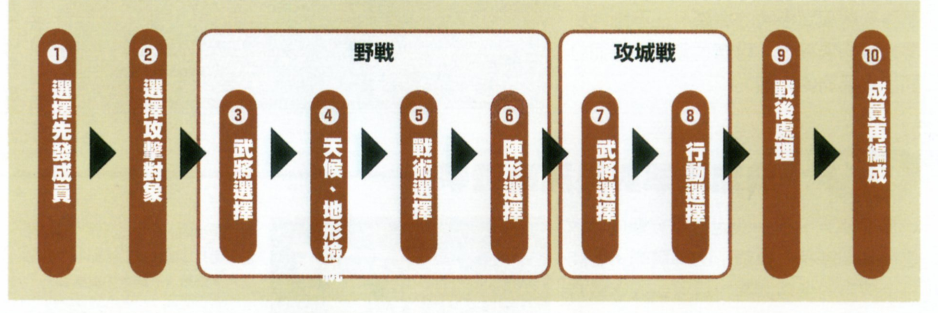
↑在「奪掠」總是不成功時請交由智力較高的武將或許就可以了。



基本戰術講座

戰術講座 1　戰鬥的進展

為了達成遊戲的目的稱霸全數４０個國度，是不得不與鄰接國進行戰中且奪取敵國領土的。此款遊戲的戰鬥是以下方的表格流程來進行的，最終只要能在攻城戰中將敵方的城壁全數破壞或者是在築城中將敵軍的士氣降至０就可以取得勝利了。在此，請順著以下所示的流程、我們將為您解說戰鬥系統全貌。



① 先發成員的選擇　請考慮武將能力及兵士數目

在對敵國進行攻擊之前、請選拔參加此次戰爭的武將吧。可參加戰爭的是只有任命為先發成員的武將、最多可任命三名。但是、例如即使你指名其為選拔的成員之一、若這位武將的兵士數目為０的話可也是無法參加戰鬥的，這是需要充分注意的事。此外、當士氣為０的情況之下也是無法參戰的請記在腦海中哦。

至於上陣成員的選擇可以在人事之月的「役職」指令或選單視窗中的「部隊配屬交替」來進行。



←先發成員最多五名。考慮狀況在心中進行選擇吧。

② 選擇攻擊對象　慎重地選擇目標

選拔了武將之後接著選擇攻擊對象。若是鄰接的國家皆可攻擊但是若希望進行有利的戰鬥的話，則聰明的選擇方法是選擇剛結束戰鬥消耗了戰力的國家及武將的人數較少的國家。



←武將的數目愈少愈容易勝利。



←在攻擊前、利用國勢情報來檢視敵方戰力吧。

野戰 ③ 武將選擇　上陣的順序依計劃而行

戰鬥是將已上陣的武將所率領的兵士與敵軍的兵士來對戰。首先請考慮要以哪一位武將來參加戰鬥吧。雖然可以一開始就以最強能力的武將來戰鬥使敵方的戰力消耗、但先令能使用使天候變化的魔法的武將上陣也是戰法之一。就算武將再怎麼優秀、只要士兵數在１００人以下就一定會陷入苦戰，所以請時常地掛心於上陣武將的士兵數目吧。



←以擁有許多士兵數目的武將來削減敵軍戰力也無不可。

→首先，先使先發的三人能上陣吧。

野戰 ④ 天候、地形檢視　請充分注意地形及天候

在戰鬥開始之前需事先確認好的是戰鬥時的天候及地形。特別需要注意的是天候條件、各個武將的必殺技是否能夠使用皆與天候狀態有著很深的關係。一進入戰鬥狀態中最先進行此項的檢視吧。



←在地形中，有使士兵的能力上昇及減少的效果哦。

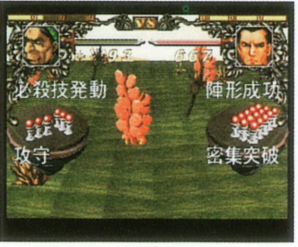
←天候變成黑暗的狀態是非常地多的。

野戰 ⑤ 戰術選擇　因應狀況攻守、選擇使用的技巧

先不得不決定欲進行的戰術。在此可以選擇的是攻守或者是必殺技的指令，有關顧攻守首先是選擇重視攻擊的「激突」及重視防御的「防衛」這其中之一的陣形戰術。但是若陣形攻守的兵士數目在１００人以下的情況下是不會表示出來的。



↑即使是好不容易儲存了必殺技的能量，也會因為條件而無法使用的請注意。



↑激突陣形是重視兵種的攻擊，防衛陣形是重視防御力。

野戰 ⑥ 陣形選擇　予想敵軍的陣形

一決定了戰術了以後接著就是選擇陣形。要從何方開始攻擊之前是無法了解敵方的陣形的，但是受到來自敵方皮擊時則是可以知道市軍的陣形、所以請先行選擇相應的好陣形吧。「陣形選擇」一結束了之後、馬上戰鬥就開始了。只要將敵軍武將所率領的士兵全數打倒或是將敵軍的士氣歸為０，我軍即獲勝利。



↑並不是每一回想組的陣形都能成功所以要十分注意此點。



↑一結束了陣形選擇之後，戰鬥開始。之後就只要等待結果即可。

攻城戦 ⑦ 選擇武將

武將是以兵士數或魅力來選擇

在野戰中獲勝之後就是攻城戰了。攻城戰中可進行三次行動、只要將城壁完全破壞或是將守城的敵軍武將的士氣歸為0即可獲取勝利了。若可算以武力來攻陷城池的話，因為考量到敵方的妨害我軍可能因而減少，請先行選擇士兵數更多的武將吧。若欲以說服來降低對方士氣的話，請選擇魅力高的武將。



→欲以說服降伏對方的話請以魅力及外交高的武將。

←以武力攻擊的話請選士兵數多的武將。



攻城戦 ⑧ 行動選擇

「攻擊」「說服」選何者呢？

在攻城戰中應選的行動是破壞城壁的「攻擊」。可降低敵軍武將士氣的「說服」。接著、是什麼都不做就徹退的「退卻」這三種類。如果城壁的防御力得高、且攻擊的攻略也難以進行的時候、那麼一方面也可保存士兵數目、此時就選擇說服吧。當城池的防薄弱，且我軍的士兵數也接近最顯兵力時，則選擇攻擊是較確實的做法。



←說服再加上魅力、若武將的士氣也高則更具效果。

→攻擊是當士兵數有余裕時妡應選擇的。

⑨ 戰後處理

「解放」「處刑」全憑玩者決定

當完全奪取了敵軍勢力的領土之後就轉移到戰後處理。戰後處理中在回收了道具後、即可選擇是要將被消滅的敵軍武將「解放」還是「處刑」。遭到解放的武將則成為在野武將、所以也有可能使用探索指令發現之。遭到處刑的武將則不會再出現。您所喜愛的武將可別將之處死了。



↑受到解放的敵軍武將成為在野武將、可以利用探索指令發現。



↑英雄惜英雄或偶爾也會出現欲納入我軍的武將。

⑩ 重編成員

即使戰鬥結束也不可吊以輕心

在攻城戰結束時戰爭也就終了。但是若什麼也不考慮地就結束指令的話、是會遭到靜觀一旁的鄰國攻擊的、在消耗了大量戰力的狀態下不幸成為戰爭中凋零的羽翼。即使在此戰鬥中再次勝利那也只是使得戰力更為消耗、或是進攻的速度大大落後、或是與予他國突擊的機會罷了。所以在戰鬥結束後、終了行動前請選擇選單視窗中的「部隊配屬的交替」項目。先行使已消耗了戰力的武將與待機中的成員交替吧。在此希望注意的是可交替所殘留的次數。這與職務指令中「待機配屬命令」不同的是有限制次數的，若胡亂地交交替一通到了真需要時可就傷惱筋了，請好好注意哦！

戦術講座 2　地形與天候

原形與天候在戰鬥之際皆對兩軍的士兵造成各種影響。依兵種的不同特定的地形及天候會造成不利的狀態但反過來也有有利的情形。且於必殺技中有許多處於特定天候狀態下時就無法使用的情形。請一定要在第１７頁的「兵種別屬性表」中確認各兵種與地形、天候的屬性關係哦。



←必殺技是否能發動成功與天候有很大的關係。



→地形提昇及降低士兵的能力。

地形及天候所造成的影響

地形最主要是於戰鬥時影響士兵的能力。例如、穿著厚重鎧甲的騎士對森林及濕地相當沒辦法，忍者則可活用其敏捷俐落的行動對應所有的地形。因為各國的地形是早已先行決定好的、在攻入敵方陣地前請考量各國的地形再選擇兵種是很重要的。天候雖也對兵種的能力有所影響但是其對必殺技可否使用也有關連。此外、天候會依季節及國家不同極容易發生特定的狀況，當中又屬「暗闇」發生的機率極高。處於黑暗中則恢復魔法幾乎是無法使用，關於這一點對常使用天氣變化必殺技的武將可就要牢記在心了。

◆地形一覽◆

略稱	正式名稱	概要	略稱	正式名稱	概要
平	平地	任何兵種皆適應的地形。特別與騎遠、戰士之間的屬性更是卓群。	湿	湿地	比起沙漠更難以行走的地形。對除了蛙以外的兵種極易陷入苦戰。
砂	砂漠	地面為沙的地形。對蛙及忍者來說是不利的地形。	森	森林	樹木並立的地形。唯一只有騎士的能力會下降。
草	草原	長著茂盛高草的地形。對村人、妖怪、野獸、雛虫有利。	山	山岳	高山連綿聳立的地形。唯一只對野獸來說有利。

◆天候一覽◆

略稱	正式名稱	概要	略稱	正式名稱	概要
普	通常	不會帶給兵種的能力任何影響。幾乎可做用所有的必殺技。	暑	熱風	對兵種造成不利的種類高達八種、再加上與冰的屬性相容度也不好。
雨	大雨	對貓及翼戰士來說是不利的條件。水屬性的必殺技無法使用。	寒	寒冷	能力會不幸下降的兵種有三種類、且火系的技巧也無法使用。
風	強風	並無特定何兵種會受到不利的影響。與大雨相同、與火屬性的相容度差。	明	日照	能力下降的兵種多達五種之多、闇系的必殺技也無法使用。
霧	濃霧	對野獸及忍者來說是有利的狀態。與空系的屬性間相容度不佳。	闇	暗闇	雖對兵種無不利但是恢復魔法則幾乎都無法使用。

戰術講座 3　所有的陣形

左右戰鬥結局最大的要因之一就是陣形了。例如、即使兵力比不上敵軍，只要陣形的屬性佳的話也有逆轉取得勝利的可能。但是，若不知曉陣形的設置方法加以漠視選擇的話、連原本會勝利的戰鬥也會反輸的哦。關於陣形的種類及屬性一定要加以事先的理解哦！



↑例如當士兵數比敵軍少時只要一個陣形的屬性結果就會改變了哦。



↑事先熟記陣形的屬性是此款遊戲中戰鬥的重要要點。

「激突」類型及「防衛」類型

在決定陣形的形狀之前需選擇的二種類戰術。「激突」是提昇士兵的攻擊力、也能提早打倒敵軍但是相同地所付出的代價是士兵數也十分容易消耗。「防衛」則是提昇士兵的防御力且使戰力的消耗減少，易陷入長期戰中。到底是何類型有效、是很難一言以敝之的。總之因應我軍的狀況來選擇是很重要的。



←對「激突」而言是攻擊力愈高的兵種愈有效的戰法之一。



→「防衛」是當你想保存士兵數時應選擇的。

可選擇的陣形有六種類

玩者可選擇的陣形基本上有多兵數用的陣形三種類及少兵數用的陣形三種類共計六種類。多兵數用的陣形是當兵數達到１０１人以上時才能組的陣形、少兵數用的陣形是當士兵數少於１００人時所可以選擇的。選了陣形之後並不限定一定要發動所選擇的陣形、一失敗了的話也可能組出與所企圖的完全相反的陣形也說不定，總之要注意就是了。關於各陣形的詳細內容請參照下方的一覽表。

陣形	說明	陣形	說明
密集	對包圍陣形來說是優位的陣形。因為士兵十分密集，一發動了必殺技所造成的傷害可是很大的。	専攻	相對於攻守型的陣形來說是較優越的。因為是排一字型所以遭到一直線移動的必殺技時是很危險的。
包囲	對中央陣形而言是優越的。因為配置了左右展開的士兵所以對於龍爪斬等一直線型的技巧而言是具有強抵抗力的。	攻守	相對於専守陣形而言是優越的陣形，在少數兵數用的陣形中而言是最容易突破敵軍陣營的一個陣形了。
中央	相對優於密集陣形的形狀。因為後方集中大量兵力所以遭受到一局集中型的必殺技時傷害是很大的。	専守	相對於専攻陣形而言是較優越的。橫列的人數比起攻守陣形為多的，但即使如此也是易突破敵陣的一個陣形。

也有特殊的陣形哦！！

除了前頁中所介紹的陣形之外，也可以組成特殊種類的陣形。三方不敗、波狀防壁、背水之陣是以亂數的方式發動的陣形，無論是相對於何陣形都能以有利的狀況進行戰鬥。圓形魔法陣是當必殺技發動時可組的陣形。而魔法陣是多兵數專用之物，在少人數的狀態下一發動必殺技就可組成攻守陣形。陣形分斷是在陣形完全失敗了之後才發動，不論是對何種陣形而言都是會陷入不利戰鬥中的最惡的陣形。

陣形	說明
三方不敗	選擇了激突種類之後發動的陣形。一發動了此陣形後、可提早擊退敵軍的速度。
波狀防壁	選擇了防衛種類之動的特殊。可以把敵軍所帶來的傷害減到最小的限度。
背水陣	是少兵數時所會發生的特殊陣形，是少兵數用的陣形中最強的。連多人數用的陣形也可以順勢相應。
円形魔法陣	一使用必殺技就可發動。無特別的屬性、無論是何者陣形前來攻擊都可以利用補角來迎擊。
陣形分斷	當陣形完全失敗了之後發動的陣形，是最惡的陣形。雖然很像密集型但是不論與何陣形戰鬥都一定會陷入不利的狀況！

陣形是有屬性的

只要比敵方陣形組織較好的陣形就可以位於有利的狀態下戰鬥。在遭受到來自敵軍攻擊時，因為可以先行了解對方的陣形所以一定要先選好屬性好的陣形等著迎接。



多兵數陣形同士的相性圖。箭號所示的是相對的陣形、表示可以有利的戰鬥。



這邊是少兵數陣形相性圖。與多人數一樣，藉由屬性同士間的組合可完成三角形。

陣形的成功與否全靠武將的智力！

陣形發動的成功與否與執行戰鬥的兩軍武將智力有著深遠的關係。陣形一失敗、也可能因而形成與原予定大幅相異的陣形出現，但也有因失敗所造成的陣形反而相對於敵陣是較好的屬性，而因為好運取得勝利。即使失敗了也不要放棄哦！



↑陣形一失敗後並不一定會造成負面的結果。不到最後請不要放棄。



↑陣形分斷是失的陣形中最惡劣的了。只要可以我只有這個不想見到。

戰術講座 4

士氣的重要性

與陣形一同可大大左右戰鬥方向的就是「士氣」了。士氣是當在戰鬥中取得敵軍勝利時就上昇，我軍的士兵遭到全滅或進行徹退行動就會大大減少的。戰鬥中即使士氣超過了９９也仍續繼上昇、士氣愈高士兵的強度就愈提昇。反過來說一歸０，就可說是敗北了而脫離戰場。士氣再低若不保持１以上的話，全數武將都無參加戰鬥了，所以請不要實行降低士氣的行動哦。而且，於戰爭中勝利的話待機成員的士氣多少也會增加哦。



←士氣一歸０就會自動脫離戰場了。其後，只要武將的士氣無法恢復就不能參加戰鬥。

使用突破人數變化士氣

士氣是只要士兵的突破人數就多愈大量上昇的系統。若是身為攻擊力高的兵種武將的話，只要陣形不失敗就可不花什麼勞力即可突破敵陣了吧。但是，若是自身的武力及兵種的攻擊力都很低的武將，欲提昇其士氣就要以防衛陣形為中心，並實行不減少士兵數的戰鬥。之後，就只是敵方以何陣形前來攻擊的問題了。

←有關突破人數及士氣、技表的上昇率只要看兩軍士兵激突後的結果報告就明瞭了。

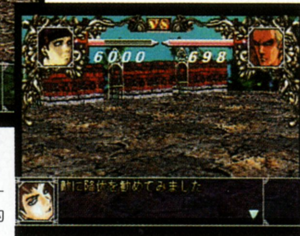
→選擇防御陣形提昇士兵的防御力，這對上昇士氣也是非常有效的手段。

士氣的高昂在攻城戰中也有效

於野戰中提昇了的士氣也繼續引用至攻城戰。攻城戰中的「說服」再加上魅力及外交值的數值多少也會大大影響士氣，這三種能力愈高愈可一次大量減少敵軍武將的士氣。若成員中有魅力高的武將的話，就先於野戰中將士氣提昇到最大值，接著在攻城戰時以說服的要員備用之即可吧。如此這般，士氣與戰鬥中的所有狀況都有關係的。



←即使說服一角得魅力很高但自身的士氣卻不高時，請不要期望出現確實的效果較好哦。



→在士氣滿檔的狀態下有可能只要一次的說服就能減低敵方武將這麼多的士氣哦。

戰術講座 5

發動必殺技

必殺技是只要儲存到畫面最上方的必殺技表中一定值的必殺技點數（技修正值），就可使用了。基本上各武將都備有１～３程度的這三階段的必殺技，只要想程度愈高威力就愈高即可。但是，必殺技常常在特定的地形及天候下就不可使用，且無法使用的條件也因技而不同，所以細小的使用方法是困難的。那麼在此就陸續為您介紹二點能有效地使用必殺技的建議吧。



←必殺技有攻擊及防御、恢復及各種效果。儲存必殺技表，陸續地加以活用吧。

知曉技的特徵

必殺技有及聖、邪等屬性，依屬性早已決定好攻擊及防御等種類的程度了。基本上邪系及無屬性的必殺技有較多的回復、防御、戰鬥補助系的技巧，且請記得其他的屬性幾乎都是攻擊技。此外，依技的不同可發動時的天候條件也不同，所以一定要把握住我軍的武將可使用技巧的發動條件。即使可使用強力的攻擊技但是無法發動的話也是沒有意義的。

←插入有動畫的必殺技、不問系統及屬性大多擁有卓群效果。

→若不好好把握我軍的武將可使用必殺技的發動條件的話，到了緊要關頭可就無法使用了。

儲存必殺技表能量吧！！

要使用必殺技不得不儲存必殺技表能量。表中分武三階段、技修正值儲存到第一階段就可發動程度一的技巧、儲存到了第三階段的話就可發動程度三的技巧。技重點與士氣一樣、突破人數愈多就愈能大量儲存。最容易儲存能量的方法是利用防御陣形來戰鬥的方法。在企圖保存戰力之上、必殺技能量的上昇比突破陣形的還多。

→要儲存必殺技能量的話最好用防御陣形來戰鬥。比起突破陣形階段還多。



←能量的燈滅之後，就是必殺技發動的機會了！一口氣給敵軍戰力莫大的傷害吧。

戰術講座 6

戰爭的尾聲攻城戰

野戰終了之後、接著就是攻城戰的開始了。只要在攻城戰的三次行動中能將敵人士氣歸０或是將城壁完全地破壞的話就是我軍的勝利了。

攻城戰與野戰不同、因為選了一位上陣武將之後就無法交替了，所以有必要事先想好以何方法攻陷城池請事先考量好戰術吧。

←只要能確實地控制住攻城戰、那跟稱霸全４０國的目標就不遠了。

→應以何方法進行攻城吧。真是非常地傷惱筋。請於攻擊前先決定好吧。

攻擊　大力破壞城壁

「攻擊」是攻擊防壁壓制敵軍城池的指令，破壞了三層的城壁且將防御力歸０的話就取得勝利了。城壁的防御力是增壁的數值再乘上６００後的數值、最高可昇到１８０００為止。每一回的攻擊能給與多少的傷害是依兵數有所不同、約１０００人可使之減少２５００左右。但是破壞了城壁每一回約可消耗２００的士兵。而敵軍也會前來進行妨害攻擊、所以選擇６００人以上的攻擊人數是較好的。

←準備會來到的攻城戰、保留很多的遠兵數及一位武將也是作戰的方法之一。

→「攻擊」的缺點是會大量耗損我軍的戰力。戰鬥結束之後別忘了與成員替換。

說得　活用魅力的強度保存戰力

若能「說服」敵武將使之士氣歸０的話我軍即勝利。說服是我軍的武將魅力及士氣愈高效果就愈高。所以士兵數並沒有特別的影響，若在三攻擊中無法出手的話就試試說服吧。

此時、若能利用一次的說服減少一半的敵軍士氣，想必成功的機率就很高了。



↑只要能與敵方接觸接著的說服效果就提昇。



↑防壁最堅固的國家是在何處請於戰鬥前調查好哦。

戰術講座 7

消滅敵軍之後即是戰後處理

全數消滅了敵軍勢力之後等著的就是戰敗殘兵的處理及進行使用道具的戰後處理了。

道具是將武將的參數提昇及修得必殺技等等，多用於我軍戰力的提昇上。

戰敗殘兵的處理是決定要將敵軍武將處刑或解放的行動，此時使其生存的武將之後可能成為我軍的同伴。此外，當中也有希望能加入我軍的武將，若能手腕高超地進行的話，是有可能將難以成為我軍同伴的君主系主角列入伙伴行列的哦。



←就是玩者的辛苦到一段落的時間。面向新的戰鬥、再次整備我軍的戰力吧。

考慮敵軍武將的處理

是要將敵軍武將解放還是處刑全靠武將的能力而定。能力高的武將若再次登場於敵軍中對我軍造成威脅，下定決心將之處刑也是方法之一。但是也有將其解放再以探索指令發掘的方法，但是逃走後的武將一定能找到也不盡然，無法有確切的標準。

另外、也有希望加入我軍的武將，但是若成員已滿也是無法成為伙伴的請注意。

←一遭到處刑則這位武將就不會再次登場了，所以選擇時請好好注意。

→一經解放就成為在野武將但是被敵軍發掘的可能性也就隨之而來，將之處刑決不是一個不好的政策。

使用道具提昇戰力

道具中是含有使武將的參數提昇，及修得必殺技等等效果的。

當得到這些道具的同時就要決定是否使用或丟棄，請注意道具無法儲存這一點。

此外、所有的道具是依國家而設定的、敵軍勢力若被他國支配其國的道具也就遭奪取。若鄰近的國家中有想要的道具的話、請早一步將其國消滅吧。



←能提昇能力的道具就將其使用於其能力參數最低的武將身上吧，是最有效的使用方法。

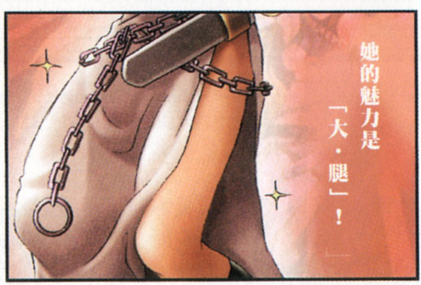
→從道具所習得的必殺技是必需與現在所記的技巧交換的。請不要誤換而使強力必殺技消失了哦。

邱比邱特拉劇場2

大好評四格劇場再登場！
ＰＡＲＴ２在Ｐ７８！

大腿之夢



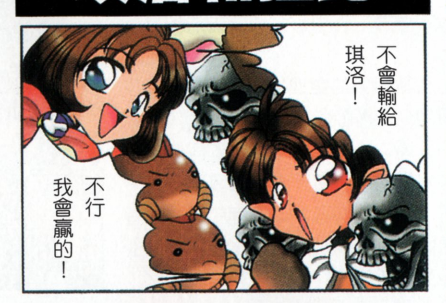




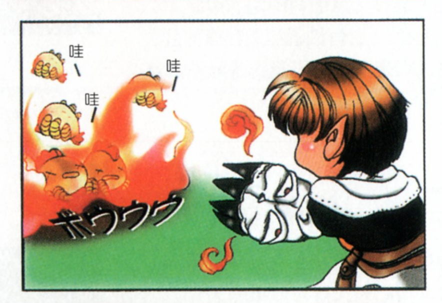


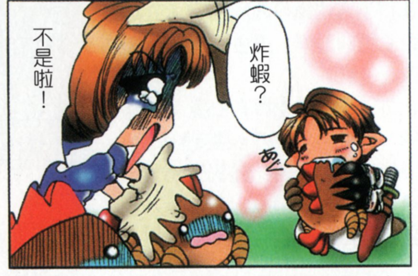
●知道哪格是誰畫的嗎？

琪洛和拉比









●內巴蘭的名產「雛鳥」一定要買來送禮喔（可以嗎！？）

國家資料篇

States

四十個小國林立的戰亂之地，內巴蘭。每個國家的國力和人才都不同，都有戰鬥的理由。所以四十國中，要選哪裡，要如何戰鬥？現在開始介紹可早日統一內巴蘭，全部的國勢資料。

國家資料

這裡是內巴蘭大陸的全四十國國勢資料。以開始時該國的戰略為中心，也記載了特徵、敵國登場時的攻略法。

從３８頁開始的國家資料，記載了地圖上的位置、開始時的鄰接·從屬·同盟國·所有財產等等詳細的情報。還有各國的初期武將名和兵種介紹。從８１頁開始的「武將資料篇」也有記載，可參考各武將的詳細情形。且，全部國家在開始時，無法選擇為我國，這一國要到幾次才能選擇，請在「選擇可能周回數」確認。各國的介紹，如以下的「國名索引」。記載資料的內容，請參照下頁。

國　名　索　引

●中日文對照請參照此頁

國家資料的看法

❶ 國家號碼
全四十國以１～４０區別。

❷ 軍團名
各國的初期支配勢力名稱

❸ 國名
各國的名稱

❹ 國旗
象徵國家的國旗以ＣＧ記載

❺ 君主
統治這個國家的君主圖像

❻ 選擇可能周回數
可開始玩這個國家的條件

❼ 地形
這個國家設定的地形

❽ 天候類型
戰鬥時容易發生的天候。特別容易發生的２種天候，以略稱表示。詳細請參照頁下的「天候類型的詳細」



❾ 初期勢力資料
選擇這個國家後，開始遊戲時表示初期國力兵數的數字

❿ 所有財產
遊戲開始時擁有的資產總數

⓫ 總合力
各國勢力，以Ｓ、Ａ、Ｂ、Ｃ四階段評價

⓬ 所有道具
各國擁有的道具名稱

⓭ 周邊國
鄰接的其他國家、和遊戲開始時的同盟國、從屬國，以地圖和號碼表示

⓮ 初期所屬武將
遊戲開始時擁有的武將。右端是記載Ｐ８１開始的武將資料篇的掲載頁數

⓯ 國別解說
選擇國家後，開始時的基本戰略、敵國攻略時的攻略法

⓰ 國家簡介
各國故事的設定介紹

⓱ 重點
表示國家的重點事件。

❽ 天候類型的詳細

天候類型，特別容易發生的兩種以略稱表示。如果是「普暗型」，表示容易發生通常和暗闇。「暗＋霧暑型」表示暗闇，夏天是濃霧、冬天是熱風的類型。各天候的正式稱呼如下。普通＝常、雨＝大雨、風＝強風、霧＝濃霧、明＝日照、暗＝暗闇、暑＝熱風、寒＝寒冷。



新生魔王軍【ネウガード】Newgard






君主

可選擇周數	地形	天候類型
第5周	平地	明暗型

遊戲初勢力資料

項目	數值
●国力	160
●防壁	10
●総兵数	280
●武将数	4
●基準通貨	劣鬼

所有財產

項目	數值
金	51
宝玉	40
家畜	40
劣鬼	97

擁有道具　皇帝的鋼鐵

總合力





我國	1.聶烏蘭特	／新生魔王軍
鄰國	2.特塔士布魯格	／騎士團洛薩
	3.巴魯哈拉城塞	／可布林軍
同盟	6.捷巴	／暗黑不死團

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	ヒロ	スケルトン	100	→ P81
軍師	チク	村人	30	→ P81
武将	サトー	ニンジャ	70	→ P81
武将	ザキフォン	ナイト	80	→ P81

國力、人才都是第一級 早點壓制周邊諸國吧！

初期配置武將的戰鬥能力，在全國中是頂級的。武力以外的能力高的武將齊全，特別是其克，在內政方面對提升國力有幫助，任命為內政官吧。

培養初期國力，在對手戰力齊全前，積極攻略敵國，擴張領土。擴大戰力差距。徵兵時，匹羅的部隊兵數增加到上限時，就可誕生無敵的部隊。開頭戰時不用考慮戰略，應儘力擴張領土。

對敵的場合，避免無謀的對戰，和他國戰鬥後，趁兵力消耗時攻擊是最佳時機。

←為實現亡父大魔王加內斯的遺願，琪洛宣布了魔王的復活。

國家簡介

被山嶽包圍，人跡未至的魔之大地。以前的大魔王加內斯存在的區域，許多人以此到為目標，然後消失了。





2 騎士団ローザ



【トータスブルグ】



君主

可選擇周數	地形	天候類型
第3周	平地	明暗型



遊戲初勢力資料

項目	數值
●国力	60
●防壁	8
●総兵数	130
●武将数	2
●基準通貨	金

所有財產

項目	數值
金	124
宝玉	40
家畜	40
劣鬼	30

擁有道具　技之書（LV1）



總合力 C

我國	2.特塔士布魯格	／騎士團洛薩
鄰國	1.聶烏蘭特	／新生魔王軍
	3.巴魯哈拉城塞	／可布林軍
	4.那巴利	／裘菲王國軍
	5.西格洛德	／兵團貝克塔洛亞
同盟	4.那巴利	／裘菲王國軍

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	ドファン	ナイト	60	→ P82
軍師	ルーセイダー	ナイト	70	→ P82

鄰國是強國！趕快增加屬下的武將！

武將數少，和最強國內加得鄰接，是在開始時最容易被消滅的一國。先以探索和招攬來增加武將和兵數。妖鬼軍的普利加得忠誠度低，招攬的可能性很高。

整頓戰力前，和新生魔王軍的戰鬥勝算很小。可攻擊巴爾哈拉城塞或吉格羅得。一回的戰鬥無法壓制，兵數會減少，會被新生魔王軍攻擊，要注意。和新生魔王軍的戰鬥勝利後，戰鬥結束後要注意對手的兵數減少。

常に美しい者が
この世の勝者となる、

←擁有「美麗的是勝者」信念，多非相信魔王軍復活。

國家簡介

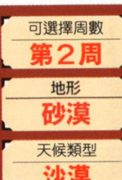
和死的大地內加得鄰接的小國家，被山脈包圍的台地。小聚落集合著，擁有美麗的街道。這個國家代代的國王都被當成美麗的事物受遵崇著。



3 ゴブリン軍【バルハラ城塞】



君主

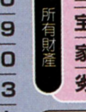




可選擇周數	地形	天候類型
第2周	砂漠	沙漠

遊戲初勢力資料

●国力	50
●防壁	9
●総兵数	200
●武将数	3
●基準通貨	劣鬼



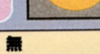


所有財產

金	40
宝玉	31
家畜	71
劣鬼	105



總合力 B



擁有道具 無



我國	3.巴魯哈拉城塞	/可布林軍
鄰國	1.聶烏蘭特	/新生魔王軍
	2.特塔士布魯格	/騎士團洛薩
	5.西格洛德	/兵團貝克塔洛亞

遊戲初擁有的武將

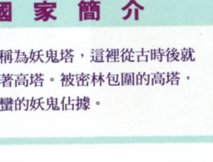
役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	ブリモリン	ゴブリン	80	→ P82
軍師	ブリガトー	ゴブリン	70	→ P82
武将	グロミュー	ナイト	50	→ P82

活用地形便利的戰法把握機會！

沒有擅長內政外政的武將，招攬和探索來找新武將也很困難。且西邊是最強國內加得，沒有其他的同盟，序盤時的戰鬥不易。但東鄰接國西格羅特的森林地形，對兵種妖鬼有利，勝利的機會很大，能早期壓制的話，就算被新生魔王軍攻擊也不會輕易地失敗。

以巴爾哈拉城塞為敵國時，攻擊要注意「砂漠」地形。村人或青蛙等兵種不擅常砂漠戰，要仔細考慮部隊編成。

←被大魔王加內斯消滅的魔族們。出現了強力的同伴。



國家簡介

被稱為妖鬼塔，這裡從古時後就聳立著高塔。被密林包圍的高塔，被野蠻的妖鬼佔據。





ギュフィ王国軍【ナハリ】

Nahali



君主

可選擇周數	地形	天候類型
第3周	草原	暑暗型

遊戲初勢力資料

項目	數值
●国力	70
●防壁	7
●総兵数	180
●武将数	3
●基準通貨	家畜

所有財產

項目	數值
金	50
宝玉	81
家畜	53
劣鬼	10

擁有道具　法王的綠寶石

總合力



遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	ギュフィ2世	ナイト	30	→ P83
軍師	シーマ・ツヴァイ	魔法生物	70	→ P83
武将	ラーログ	ナイト	80	→ P83

我國	4.那哈	／裘非主國軍
鄰國	2.特塔洛特	／兵團貝克塔洛亞
	15.凱依謝魯歐	／黑騎兵
	19.謝比特士	／謝比特士王宮軍
同盟	2.特塔士布魯格	／騎士團洛薩
	8.西魯威士塔	／克利亞士塔王國軍

將少數的名軍師活用到最大限度就可開路？

鄰接國有四個。和托塔司布魯格同盟就有救。西馬茲烏是外交、智力最高的武將。他的政治力和葛非二世的魅力，在初年度就讓武力高的武將為部下。吉格洛特的巴格羅特忠誠度低，是最好的招攬對象。

招攬巴格羅特成功時，攻打吉格洛特也是一個對策。但吉格洛特是騎士不擅長的森林地帶，要注意。第二年可確實地佔領鄰國，新生魔王軍。在徵兵、增壁、對策方面要注意。

これは貴方様が
王と成るための試練なのです

←魔王軍復活的情報，讓年幼的葛非二世不安。部下們要支持國王。



國家簡介

被稱為「北方玄關」，是往北方大陸航路的出發點。是交易的據點，重要度高。擁有內巴蘭數一數二規模的港口。

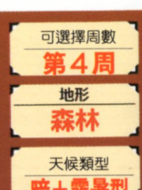


5 兵団ヘクターロア【ジグロード】

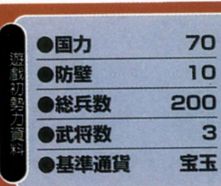
Zekerood



君主



可選擇周數
第4周
地形
森林
天候類型
暗＋霧暑型



遊戲初勢力資料

項目	數值
●国力	70
●防壁	10
●総兵数	200
●武将数	3
●基準通貨	宝玉

所有財產

項目	數值
金	81
宝玉	94
家畜	50
劣鬼	30

擁有道具　技之書（LV1）



總合力 B



我國	5.西格洛特	／兵貝格塔洛亞
鄰國	2.特塔士布魯格	／騎士團洛薩
	3.巴魯巴拉城塞	／可布林軍
	4.那哈利	／裘菲王國軍
	8.西魯威士塔	／克利亞士塔王國軍
	19.謝比特士	／謝比特士王宮軍
	23.帝亞魯可諸島	／海賊哈聶夏
同盟	19謝比特士	／謝比特士王宮軍

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解説頁面
君主	シグマ	魔法生物	90	→ P83
軍師	スレッダー	魔法生物	60	→ P84
武将	バクリュード	スケルトン	50	→ P83

鄰接國多早點讓武力高的武將成為同伴！

和六國鄰接，同盟只有加比特斯，被攻打的可能性很高。且沒有武力高的武將，只有初期配置武將，攻打敵國勝利的可能性低。但智力、魅力、外交能力高的史雷達，將他任命為外交官。招攬布利卡得或賈德等忠誠度低的武將，加入同伴。

要注意的是新生魔王軍。會在我方軍力提升時侵略或攻打，和新生魔王軍交戰前，要擴張一個領土。以西格馬為中心戰鬥吧。

好き好んで戦争なんざ
始めやがって．．

←西格馬雖對戰爭沒有興趣，但聽到魔王軍復活。便有了起兵的心理準備。



國家簡介

以古代都市聞名，還留有古代遺跡。許多冒險者為了財寶來到此地發展。



6 暗黑不死团【ツェンバー】







君主

可選擇周數	地形	天候類型
第4周	森林	暗＋霧暑型



遊戲初勢力資料

項目	數值
●国力	60
●防壁	10
●総兵数	180
●武将数	3
●基準通貨	劣鬼

所有財產

項目	數值
金	50
宝玉	40
家畜	10
劣鬼	85

擁有道具　死神的血判狀



總合力 B



我國	6.捷巴	／暗黑不死團
鄰國	7.卡說	／舊帝國史特卡
	9.馬利亞魯修	／魔法兵團米魯奇
同盟	1.聶烏凱特	／新生魔王軍

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	バイアード13世	スケルトン	80	→ P84
軍師	グラウス	魔法生物	70	→ P84
武将	メイミー	戰士	30	→ P84

三武將都很優秀 和新生魔王軍同盟！

和新生魔王軍是同盟關係。和其他魔王軍鄰近諸國相比，戰略較餘裕。武將平衡度高，拜亞特武力優越，讓格拉武斯在內政面、梅米在外交上活躍吧。三武將的智力高，應該有能戰到最後的戰略。

鄰接國有兩個。從只有兩個武將的卡茲歐開始攻擊，損傷最小。打敗卡茲歐，西爾武斯塔就成為鄰接的敵國。有擅長武力的甘馬哈，我軍兵士少時成為強敵，組成同盟是對策。



←前魔王軍拜亞特信念為「力量才是正義」，決定和往昔的同胞戰鬥。

國家簡介

*從西方有偏向風吹來，整年為乾燥氣候。這裡的人多少有吸血鬼的血統。





旧帝国ストーンカ【ガッツォ】



Gatzo



君主

可選擇周數	地形	天候類型
第4周	森林	暗+霧暑型

遊戲初勢力資料

項目	數值
●国力	50
●防壁	9
●総兵数	170
●武将数	2
●基準通貨	家畜

所有財產

項目	數值
金	11
宝玉	41
家畜	83
劣鬼	20

擁有道具　無

總合力



自國	7.蓋鄒	/舊帝國斯特恩卡
鄰接	6.茲恩巴	/暗黑不死團
	8.希魯烏斯塔	/庫利亞斯塔王國軍
	9.馬利亞恩路婆	/魔法兵團密路基
	10.克利亞斯迪恩	/神聖皇國軍
	21.非利亞斯	/旅團非利亞斯
	22.艾伊庫斯	/特烏姆戰鬥國家

遊戲初擁有的武將

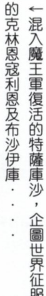
役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	コリンコリン	野獣	80	→ P85
軍師	ブサイク	ゴブリン	90	→ P85

武將僅有2人。序盤專心致力於鞏固守備！

在這個國家內，武將只有2人。而且鄰近盡是些實力國家。在武將部下增加之前，即使進攻敵國，士兵也只會減少。序盤利用投資等，企畫國力的提升。若說服得以將北方普拉迪賽路巴的加特烏挖角過來的話，戰力會變得強大。

戰力缺乏蓋鄒算準進攻敵國的時機是重要的。在與他國的戰鬥之中，以國力虛弱至極的勢力為目標。在第3年之前,堅固國內的守備,瞄準他國士兵戰鬥時的破綻以擴大國土。一旦開始戰鬥的時機過慢,鄰接國會變得無法抵禦那般地強大,所以要注意。

行くぞ！！
ストーンカ帝国の再建だあ！



←混入魔王軍復活的特薩庫沙，企圖世界征服的克林恩寇利恩及布沙伊庫・・・

國家簡介

曾經是統治這個地方的舊帝國史特恩塔的中心地。由於有力後繼者尚未出現,以致國力日衰,目前僅剩少數人在此度日。

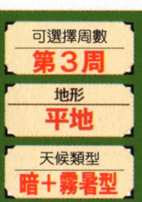


8 クリアスタ王国軍【シルヴェスタ】

Silvesta



君主



可選擇周數 **第3周**

地形 **平地**

天候類型 **暗＋霧暑型**

遊戲初勢力資料	
●国力	70
●防壁	10
●総兵数	170
●武将数	2
●基準通貨	金

所有財產	
金	65
宝玉	40
家畜	30
劣鬼	20

擁有道具 **女帝銀水晶**



總合力 **C**

自國	8.希魯烏斯塔	／庫利亞斯塔王國軍
鄰接	5.吉固婁特	／兵團黑庫塔羅亞
	7.蓋鄒	／舊帝國斯特恩塔
	20.黑路哈恩普路	／威恩固魯盜賊團
	21.非利亞斯	／旅團非利亞斯
	23.迪亞魯構諸島	／海賊哈涅瑕
同盟	4.那哈利	／裘非王國軍
	10.克利亞斯迪恩	／神聖皇國軍

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	ミュラ	戦士	70	→ P85
軍師	ガンマッハ	ナイト	100	→ P85

破壞同盟關係的時期是戰略重點！

鄰接國有5國之多,與北方的那哈利,南方的強國克利亞斯迪恩有同盟關係,序盤可專心致力於提高國。分配眾多士兵在擅長武力的蓋恩馬哈,置於戰鬥中心。　由於謬拉的魅力與戰鬥值還算高,再三說服,挖角敵方武將。

武將變為3人左右時,可進攻武將數少的蓋鄒。領土是某程度的廣闊，而兵數得以充實的話，破壞同盟關係也沒什麼不妥。即使是締結同盟關係的對手，若戰力調整的話，也可突然進攻。先下手為強是鐵則。

でも私には時間がないの。。
その前に、あの魔術を。。

←為了報答在昔日大戰死者的魂魄，謬拉決定抱著病痛的身體參戰。



國家簡介

是以擁有過去魔王軍據點之一的古戰場而聞名，過去無數的大戰以此地為中心而展開。因溫暖的氣候，穀倉地帶廣闊。



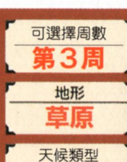
9 魔法兵団ミルキー



【マリアンルージュ】



君主



可選擇周數
第3周

地形
草原

天候類型
風暗型

遊戲初勢力資料

項目	數值
●国力	65
●防壁	9
●総兵数	210
●武将数	3
●基準通貨	金

所有財產

項目	數值
金	75
宝玉	41
家畜	10
劣鬼	30

擁有道具　法王綠寶石



總合力 B



自國	9.馬利亞恩路裘	／馬利亞恩路裘
鄰接	6.茲恩巴	／暗黑不死團
	7.蓋鄒	／舊帝國斯特恩卡
	10.克利亞斯迪恩	／神聖皇國軍
	11.希利尼固	／騎士團希利尼固
同盟	12.蓋烏蓋布魯	／妖魔軍涅布卡特涅

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	ピンキー	ネコ	80	→ P86
軍師	ラッキー	拳法使い	70	→ P86
武将	シルキー	カエル	60	→ P86

活用魔女們魅力 以強力武將為同伴！

初期配置的3位武將，武力全都很低，加上鄰近國有4個。如果遭複數國侵略的話，無法躲開敗北的後果，所以，至少與強國茲恩巴在早些階段的同盟是必須的。雖然已經有與蓋烏蓋布魯的同盟關係，但由於不是鄰接國，故對序盤沒有影響。使用魅力高的比恩基、希路基，早些集結武將吧！

進攻敵國之際，必殺技是重要的。因武力低，一方面要採取防衛陣形，一方面撐到必殺技的計量表提升。若使用等級3的話，替換武將也是作戰方法之一。

←得知戰爭開始的情報，1人自暗喜的比恩基。部下們覺得這樣的她有點煩。

國家簡介

因魔女亞庫雅瑪莉曾統治過這個地方，故首都留下其名。從歷史來看，這土地之上的居民，世代多存在魔力厲害的人物為其特徵。



10 神聖皇国軍【コリアスティーン】

Coriasteen



君主

可選擇周數	地形	天候類型
第2周	平地	風暗型

遊戲初勢力資料

項目	數值
●国力	90
●防壁	6
●総兵数	230
●武将数	4
●基準通貨	金



所有財產

項目	數值
金	65
宝玉	40
家畜	50
劣鬼	0



總合力 A

擁有道具 隱者金鎖鍊

自國	10.克利亞斯迪恩	/神聖皇國軍
鄰接	7.蓋鄒	/舊帝國斯特恩卡
	9.馬利亞恩路袞	/魔法兵團密路基
	11.希利尼固	/騎士團希利尼固
	13.貝密那巴	/雷恩加契姆
	14.夫利吉	/涅寇軍團
	22.艾伊庫斯	/特烏姆戰鬥國家
同盟	8.希魯烏斯塔	/庫利亞斯塔王國軍
	11.希利尼固	/騎士團希利尼固
	22.艾伊庫斯	/特烏姆戰鬥國家

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	ドリファン帝	戰士	80	→ P86
軍師	シズファ	ナイト	50	→ P87
武将	ミューファ	戰士	50	→ P86
武将	クレファ	ナイト	50	→ P87

驅使回復系魔法帶進持久戰！

遭6國包圍的國家。其中，與希利尼固、艾伊庫斯有同盟關係。部下武將取其平衡，希茲法為軍師、謬法為內政官、庫雷法則任命為外交官。利用徵兵，首先分配給武力還好的庫雷法。

由於具備回復系魔法的武將很多，若遭敵國侵入的話，應該不會全軍覆沒。在兵力調整之前，不要做無謀的戰鬥比較好。若兵力整頓，由尚未同盟的國家來進攻吧！在序盤時，避免破壞同盟的戰鬥，導致同時遭多數國家攻擊。

この戦から逃れることはできん…

←因固利札的書信而知道魔王軍復活之事的特力法帝。帶著年老的身軀向戰爭挑戰。



國家簡介

作為神聖神祇寇利亞的聖域，是無人不知無人不曉。由於多數巡禮者以此地為目標，因而成為文化中心。

11 騎士団シリニーグ【シリニーグ】Cirinique





君主

可選擇周數	地形	天候類型
第1周	平地	風暗型

遊戲初勢力資料

項目	數值
●国力	80
●防壁	6
●総兵数	250
●武将数	3
●基準通貨	金

所有財產

項目	數值
金	74
宝玉	51
家畜	20
劣鬼	0

擁有道具　裡奧義之書（ＬＶ３）


總合力 A



自國	１１.希利尼固	／騎士團希利尼固
鄰接	９.馬利亞恩路裘	／魔法兵團密路基
	１０.克利亞斯迪恩	／神聖皇國軍
	１２.蓋烏蓋布魯	／妖魔軍涅布卡特涅
	１３.貝密那巴	／雷恩加契姆
同盟	１０.克利亞斯迪恩	／神聖皇國軍

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	グリーザ	ナイト	100	→ P87
軍師	シャロン	戦士	60	→ P87
武将	リガイン	ナイト	90	→ P87

固利札自身的奮鬥是邁向統一的捷徑！

固利札是戰鬥的最強武將，內政、外交皆在行。在序盤的徵兵中，分配大半士兵給固利札也可。在戰場上固利札行必殺技『拉．迪路菲斯』的同時，可讓人見到如鬼神般的動作。

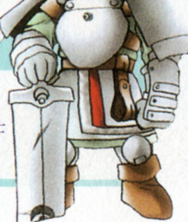
最初進攻的國家，屬蓋烏蓋布魯最為輕鬆。兵數加在一起，固利札１人對付，便綽綽有餘。由於固利札也會使用回復魔法，若順利的話，攻城戰也能以固利札自身的兵力來挑戰。同盟關係的神聖皇國軍是強敵，最好不要搞錯了破壞同盟的時機。

←大魔王加涅斯失敗後的1年。並不能平息固利札沸騰的心驚膽跳。

國家簡介



給予聖神寇利亞軍事補助的傳統騎士團國家。連曾經的魔王加涅斯也對於與此國的騎士團苦戰，斷了進攻的想法。



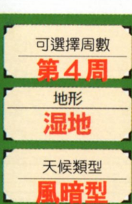


12 妖魔軍ネブカドネ【ガウガブル】

Gaugbur



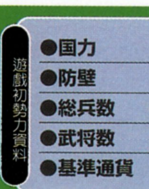
君主



可選擇周數
第4周

地形
湿地

天候類型
風暗型



遊戲初勢力資料

項目	數值
●国力	55
●防壁	8
●総兵数	150
●武将数	2
●基準通貨	宝玉



所有財產

項目	數值
金	20
宝玉	65
家畜	30
劣鬼	40

擁有道具　**死神的血判書**



總合力
C



自國	12蓋烏蓋布魯	／妖魔軍涅布卡特涅
鄰接	11希利尼固	／騎士團希利尼固
	13貝密那巴	／雷恩加契姆
同盟	9馬利亞恩路裘	／魔法兵團密路基

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	ケムリス	魔法生物	80	→ P88
軍師	クラカン	量産型戦闘兵	70	→ P88

全部的關鍵皆與突破希利尼固有關！

鄰接國只有希利尼固與貝密那巴2國。但由於在希利尼固中有強敵固利扎，所以在序盤的制壓是困難至極的課題。不過，與希利尼亞締結早期的同盟關係是妙策。

若要開始戰鬥，自貝密那巴下手。對於希利尼固，則利用與他國戰鬥，勢力稍弱之際進攻。此時，低武力的肯姆利斯不考慮戰力，以庫拉卡恩為中心的戰鬥較為有效。徵兵所覓得的士兵優先分配給庫拉卡恩吧！

另外，進攻蓋烏蓋布魯之際，要注意濕地的地形。習性壞的兵種很多。



←肯姆利斯在大魔王女兒休洛中，感受到強大魔力及上天之力。

國家簡介

昔日舊帝國斯持恩卡勢力殘存的古城，在密林內地不為人知地聳立著。在這地域之中，人及野共獸共存。

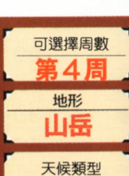


13 レンジャーチーム【ベミナパ】

Veminapah



君主



可選擇周數
第4周
地形
山岳
天候類型
風暗型



遊戲初勢力資料

項目	數值
●国力	50
●防壁	7
●総兵数	270
●武将数	4
●基準通貨	家畜

所有財產

項目	數值
金	20
宝玉	30
家畜	74
劣鬼	40

擁有道具　無



總合力 A



我國	13.貝米那巴	／雷峽隊伍
鄰國	10.可烈亞士帝	／神聖皇國軍
	11.西利尼克	／騎士團軋利尼克
	12.卡烏卡布魯	／妖魔軍聶布卡特聶
	14.布利西	／貓軍團

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	ルーボーグ	戦士	80	→ P88
軍師	ズーバッグ	野獸	50	→ P88
武将	シャバリン	野獸	60	→ P88
武将	ラナレグス	戦士	80	→ P89

以茲巴克為中心 衡量如何增加國力！

與西利尼克、可烈亞士帝這二個強國為鄰。但是因為此國中有智力超群的士巴克在所以若將他放置在內政官的職務上在序幕時國力即有可能上昇。且因為沒有在外交上優秀的武將所以一定要事先尋找好。

重整了戰力之後、就報打布利西吧。只是當兵力消時若遭到西利尼克的攻擊那可是會陷入辛苦的戰爭中的請注意。與西利尼克戰鬥時因為有強敵格利薩在，所以需事先預留武力高的武將作為同伴。在返覆進行說服的過程中能將謝德烏列入同伴之列的話是最佳狀態。

←謝巴林從樹木削弱且動物們一一消失的事情上感受到了世界即將變異的先兆。

國家簡介

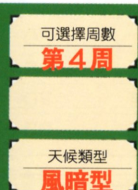
有一傳說是來自於有一位排名第三的巨人所生活的森林，被稱為「巨人之林」。且此位巨人傳說受到了密界的封印。



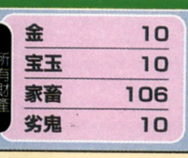
14 ネコ軍団













擁有道具 技之書（LV1）



我國	14.布利西	／貓軍團
鄰國	10.可烈亞士帝	／神聖皇國軍
	13.貝米那巴	／雷峽隊伍
	22.耶依克士	／德特姆戰鬥國家

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	マリマー	ネコ	80	→ P89
軍師	ニャン	ネコ	40	→ P89
武将	キャンセル	ネコ	80	→ P89

貓族是否有未來呢？仰賴必殺技來戰鬥吧！

鄰接國中有強國可烈亞士帝。而且三位武將的武力都是最低程度、於初期狀態中無法進行攻擊。雖然希望能將武力高的武將列為同伴但是又因為外交等政治能力低所以還是很難真的增加同伴。看來只能在地道中探索及利用說服了吧。

欲攻擊可烈亞士帝的最佳時機是待其戰鬥後武力弱際、但是只有這樣是很難將之攻陷的。為了彌補其武力的低落必需仰賴必殺技。想要在防衛陣形中靜待必殺技能量的上昇變強。

←正很悠閒地進行著狩狐狸的馬利馬。連不喜愛戰鬥的貓族也被遷連入戰亂中了…。

國家簡介

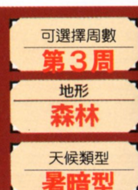
在往「巨人之林」的深處走去、有一處裂開的大地名為地裂。再往南走去就是生態系的翼族貓族的聚落了。



15 黑騎兵ゴーラ【カイゼルオーン】



君主



可選擇周數	第3周
地形	森林
天候類型	暑暗型

遊戲初勢力資料

項目	數值
●国力	70
●防壁	10
●総兵数	240
●武将数	4
●基準通貨	劣鬼

所有財產

項目	數值
金	30
宝玉	40
家畜	30
劣鬼	85

擁有道具　死神之血判狀



總合力 A



我國	15卡依西魯歐	/黑騎兵
鄰國	4那巴利	/裘菲王國軍
	16伯魯伯可山	/翼騎軍米魯利亞
	17耶修	/幽鬼妖魔兵團
	18布拉帝西魯巴	/魯贔修公國軍
	19謝比特士	/謝比特士王宮軍

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	ガイザー	ナイト	90	→ P90
軍師	スケルター	スケルトン	60	→ P90
武将	ライラ・ドル	魔法生物	40	→ P90
武将	グブッジョン	村人	50	→ P90

與周圍五國鄰接 從序幕就進行同盟行動吧！

鄰接國有五國之多。而且因為沒有同盟國、所以從序幕開始被多數國攻擊的危險憐高。在鄰接國中、擁有謝特烏的布拉帝西魯巴一大強敵。在序幕中應該盡量避免交戰、盡可能地結交一些同盟關係吧。若能順利利用說服吸收到謝比特士的謝米特士的話，就應該可以一口氣前去攻打謝比特士了吧。

戰鬥中的武力高，且士兵也都擁有強烈必殺技的凱依薩，就以此種情況戰鬥吧。需望注意的是鄰接國的各種地形。使用不受沙漠、山岳等地形影響的兵種，例如骨架兵種中的史克魯塔吧。

今この世界をご覧になって
どのようにお思いでしょうか。

←對大魔王傑贔斯的忠誠心不斷的史克魯塔。因為魔王復活心中雜亂。

國家簡介

一年之中幾乎都覆蓋在冰天雪地中的極寒之地。因為是人煙不太靠近貧脊之地、活像魔族及犯罪者的地下指揮部一樣。



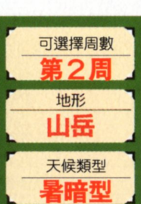
16 翼騎軍ミルリア【ボルホコ山】



Volhoco



君主



可選擇周數
第2周

地形
山岳

天候類型
暑暗型

遊戲初勢力資料

●国力	55
●防壁	10
●総兵数	210
●武将数	4
●基準通貨	家畜

所有財産

金	10
宝玉	50
家畜	105
劣鬼	10

擁有道具 女帝的銀水晶



總合力 B

我國	16伯魯伯可山	/翼騎軍米魯利亞
鄰國	15凱西魯歐	/黑騎兵
	17耶修	/幽鬼妖魔兵團

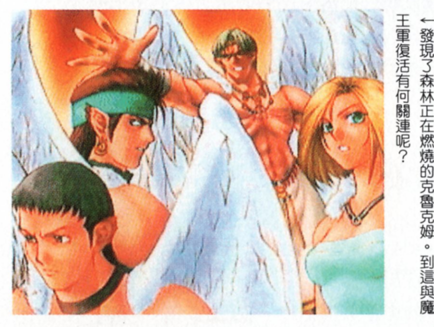
遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	ブルマク	翼戦士	80	→ P91
軍師	タレル	翼戦士	70	→ P91
武将	クールクム	翼戦士	10	→ P91
武将	ジャールガ	翼戦士	50	→ P91

翼騎士們的戰鬥 請注意天候！

鄰接國有二國。雖然稱不上是強國但是請衡量在序幕時就安全的增加國力吧。初期配置的武將是四人，屬於多的了，武力也還蠻高的。但是謝魯卡的忠誠度是最低的，請注意不要讓其出奔哦。若要在盡早的階段中進攻的話那就只有選擇只有二位武將的耶修了。

戰鬥時有必要注意天候。翼騎團中的武將們多擁有風屬性的必殺技，這些必殺技通常在天候為通常及日照的狀態下時是無法使用的。當必殺技無法使用時肉搏戰及俐落戰法是很重要的。



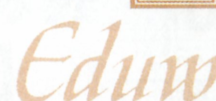
←發現了森林正在燃燒的克魯克姆。到這與魔王軍復活有何關連呢？

國家簡介

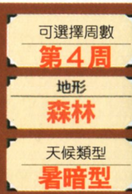
伯魯伯可」在風之民的言語中意指「大地之劍」之義。伯魯伯可山對翼戰士們而言不但是聖城也是生活的場所。




17 幽鬼妖魔兵团【エジュー】


君主



可選擇周數	第4周
地形	森林
天候類型	暑暗型



遊戲初勢力資料

項目	數值
●国力	60
●防壁	6
●総兵数	130
●武将数	2
●基準通貨	劣鬼



所有財產

項目	數值
金	40
宝玉	40
家畜	10
劣鬼	105

擁有道具 法王的綠寶石



總合力 C



我國	17耶修	／幽鬼妖魔兵團
鄰國	15.凱依西魯歐	／黑騎兵
	16.伯魯伯可山	／翼騎軍米魯利亞
	18.布拉帝西魯巴	／魯聶修公國軍

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	グレーシャトラ	魔法生物	80	→ P92
軍師	ペペ	カエル	50	→ P92

從序幕開始就將所有賭注放在吸收謝特烏上吧！

鄰接國的布拉帝西魯中有強敵謝特烏在。而且耶修只有武將二名、武力也不高。從序幕開始就進攻的成功率也不高、反過來被攻擊的話很可能立即就被攻至築城戰，面臨極大的危險。所以應會演變為以說服及探索來確保人材吧。若能成功地服收到謝特烏的話，或許與布拉帝西魯巴的戰力差距會一口氣逆轉哦…。

但是當處於吸收敵國武將時若進攻其國是不智之舉。說服成功即可連同武將與其屬兵一同吸收所以可削弱其兵力。



←聽到了新生魔王軍復活的情報、克雷謝特拉就決定要與琪洛進行女王賭注位之戰。

國家簡介

夾在伯魯伯可山及白銀之林中間的邊境之地。結果後來被可操作咒術的女性為政，漸漸地形成了此地獨特的文化。





18 ルネージュ公国軍【プラティセルバ】

Pratisalva



君主



可選擇周數	地形	天候類型
第1周	山岳	霧暗型

遊戲初勢力資料

項目	數值
●国力	70
●防壁	8
●総兵数	220
●武将数	3
●基準通貨	宝玉

所有財產

項目	數值
金	60
宝玉	95
家畜	10
劣鬼	20

總合力



A

擁有道具　法王的綠寶石



我國	18.布拉帝西魯巴	/魯聶修公國軍
鄰國	15.凱依西魯歐	/黑騎兵
	17.耶修	/幽鬼妖魔兵團
	28.凱魯卡修	/騎兵特因格
	29.浮流	/拳聖軍拉可魯姆
	32.卡姆利亞	/義軍依布西洛位亞
盟國	28.凱魯卡修	/騎兵特因格
	29.浮流	/拳聖軍拉可魯姆

遊戲 初期所属武将 武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	リトル・スノー	ナイト	70	→ P92
軍師	バグバット	ナイト	60	→ P92
武将	ジャドウ	スケルトン	90	→ P92

只要擁有了謝特烏就無敵了！只是忠誠度.....

鄰接國雖有五國之多、但是謝特烏的所有的能力值皆高、在戰場上他是強過於琪洛的最強武將了。謝特烏唯一的問題就是其忠誠度低的問題。因為若萬一他出奔的話可是立即就面臨生死存亡的關頭哦、所以一定要講求提高忠誠度的策略。

只要有了謝特烏序幕就一點也不可怕了。只要再有500位士兵加上謝特烏一人就可將敵國消滅了。因為鄰接國中並沒有比謝特烏強的敵人存在，所以是可能在一年內制服數個國家的。反過來說這個兵團是最易成為被敵軍說服吸收的對象的，請熟記這一點哦。



←高興於新生魔王軍復活了的謝特烏。對於這樣的謝特烏絲濃心中十分不安。

國家簡介

聖神可烈亞的聖城。在被稱為「白銀之林」森林內部傳說立著幽禁著一位女神的克因士塔。





19 ジャピトス王宮軍【ジャピトス】

Japtos



君主

可選擇周數	地形	天候類型
第4周	砂漠	暗+霧暑型

遊戲初勢力資料

項目	數值
●国力	80
●防壁	10
●総兵数	200
●武将数	4
●基準通貨	宝玉



所有財産

項目	數值
金	20
宝玉	95
家畜	10
劣鬼	51

擁有道具　隱者的金鐘



總合力 B

我國	19.謝比特士	/謝比特士王宮軍
鄰國	4.巴哈秈	/求菲王國軍
	5.西格洛特	/兵團貝克塔洛亞
	15.凱位西魯歐	/黑騎兵
	23.帝亞魯可諸島	/海賊哈矗夏
	24.凱雷那	/魔法同盟軍
	32.卡姆利亞	/義軍依布西洛依亞
同盟	6.西格洛特	/兵團貝克塔洛亞
	24.凱雷那	/魔法同盟軍
	25.伯洛尼	/克哈姆王國軍

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	カーマ・ラ・ルー	デザートガード	80	→ P93
軍師	ジャミトス	村人	20	→ P93
武将	シャラ	村人	20	→ P93
武将	パルドス	デザートガード	80	→ P93

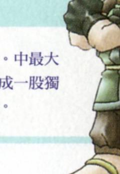
誕生同盟關係
自序幕起展開攻勢吧！

鄰接國為六國之多、但其中二國為同盟關係所以不並一開始就擔心遭到複數國的攻擊。但雖然武將是四人之多，欲無特別突出的人材。所以依此數種情況從一開始就趁敵國還沒有整備好軍力時立即發動攻擊是為上策。

戰鬥中以分散兵力且以必殺技為中心的戰法是最好的。其中謝米特士的兵種是屬於有很多不適應地形的村人，所以使用時很難得心應手。

當於此國為敵之際請注意沙漠的地形。蛙、村人等在沙漠中戰鬥是很不善長的。反過來說若有沙漠騎兵的話就很有利了。

←謝米特斯一直追問是否是卡馬殺了先王。所以卡馬對謝米特斯並不信任。



國家簡介

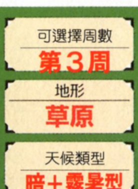
位於矗烏蘭特占地廣大的浩漠地帶。中最大的歐亞西斯有許多人聚集著、必然形成一股獨自的文化圈。是身份階級分明的地域。



20 ヴァングル盗賊団【ヘルハンプール】



君主



可選擇周數：第3周

地形：草原

天候類型：暗＋霧暑型



遊戲初勢力資料

項目	數值
●国力	55
●防壁	7
●総兵数	210
●武将数	3
●基準通貨	宝玉



所有財產

項目	數值
金	41
宝玉	93
家畜	30
劣鬼	51

擁有道具　死神的血判狀



總合力 B

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	マンビー	ゴブリン	80	→ P94
軍師	リュウ	拳法使い	50	→ P94
武将	ギャプ	戦士	80	→ P94

我國	20貝魯哈布魯	／烏克魯盜賊團
鄰國	8西魯威士塔	／克利亞士塔王國軍
	21菲利亞士	／旅團菲利亞士
	23帝亞魯可諸島	／海賊哈矗夏

吸收智力高的武將作為軍師吧！

雖然與鄰國並無同盟關系但是周遭也無強國。但是此三位武將無論誰智力皆低所以盡早吸收智高的武將置於軍師的位置吧。克修特智力雖高但是忠誠度低所以是一定要吸引的武將。

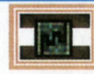
戰鬥中請將多數的兵力分配給邦比，作為先鋒之用。自中盤開始很有可自北有新生魔王軍，自南有騎士團西利尼克脅迫而來。在對自身的戰力尚無自信時請避免其交戰、盡量向東方擴展自身的領土吧。讓兩軍互撞耗消互相的戰力吧。

←馬比的臉頰上有一十字傷痕。留下了此傷痕的男子究竟是誰呢？

國家簡介

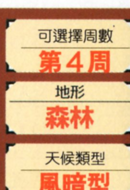
因為位在大陸的橫行街路中的中繼都市，而集中了許多地域的文化。作為自治都市的機能很高，街本身也充分發揮了作為城塞的機能。

21 旅団フェリアス【フェリアス】Feliaus





君主



可選擇周數	第4周
地形	森林
天候類型	風暗型

遊戲初勢力資料

●国力	50
●防壁	7
●総兵数	240
●武将数	4
●基準通貨	金

所有財產

金	65
宝玉	40
家畜	20
劣鬼	20



總合力 B



擁有道具 奥義之書（LV2）



我國	21菲利亞士	／旅團菲利亞士
鄰國	7卡說	／舊帝國史特卡
	8西魯威士塔	／克利亞史塔王國軍
	20貝魯哈布魯	／克魯盜賊團
	22耶依克史	／特烏姆戰鬥國家
同盟	23帝亞魯可諸島	／海賊哈聶夏

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	トリック・ブルー	拳法使い	70	→ P94
軍師	アナベル	魔法生物	50	→ P94
武将	月心(ゲッシン)	足軽	70	→ P95
武将	アザミ	海賊	50	→ P95

因為鄰國多所以自序幕起就有結交同盟國的需要？

國力低、而可徵兵的數目又少、所以從序幕起就要進攻是很難的。起先的一二年，請專注於提昇國力及探索武將上。若要行探索的話請任命適合具高魅力的亞那貝魯。在兵力尚少的請將兵力集中於特利克、布魯吧。此外，鄰國中的耶依克士擁有很高武力高的武將。希望能從序幕起就與之結盟避免與其戰爭。

貝魯哈布魯中的武將數目很少，且又與同盟國中的帝亞魯可諸島鄰接所以很容易前往攻擊。在與他國戰鬥之後一口氣也將之壓制吧。之後、再以此處為根據地向四周圍進行攻略吧。

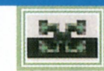
←月心使用得自龍的圓球、讓已死於戰場上的大蛇丸復活。

國家簡介

古代帝國史特卡的古城到現在還殘留著。為了不讓生活在森林內地的人們靠近，已化身為旅團菲利亞士的根據城了。與魔王軍的戰鬥中擴大了沼地。



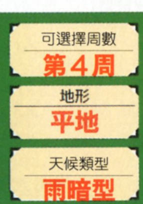




ドウム戦闘国家【エイクス】Aikus



君主



可選擇周數	地形	天候類型
第4周	平地	雨暗型

遊戲初勢力資料

●国力	70
●防壁	10
●総兵数	240
●武将数	4
●基準通貨	金

所有財產

金	85
宝玉	30
家畜	10
劣鬼	20

擁有道具 裹奧義之書（LV3）



我國	22.耶依克士	／特烏姆戰鬥國家
鄰國	7.卡說	／舊帝國史特卡
	10.可利亞史帝	／神聖皇國軍
	14.布利西	／貓軍
	21.菲利亞士	／旅團菲利亞士
同盟	10.可利亞史帝	／神聖皇國軍

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	ガイザン	量產型戰鬪兵	80	→ P95
軍師	ゼロ	量產型戰鬪兵	80	→ P95
武将	イチゴウ	量產型戰鬪兵	40	→ P95
武将	ニゴウ	量產型戰鬪兵	40	→ P96

活用武將的力量 一口氣壓制此地域

此國的特徵是武將們之間的能力平衡點很好。凱薩、依奇可烏可以活躍於政治面，捷洛則成為戰鬥中的主力。應該不會因為序幕的人材不夠而想哭泣的。

在鄰接的四國中有一個是同盟國。因為初期的國力也屬強力所以自序幕起就可快樂地戰鬥了。首先，盡早壓制菲利亞士，之後再專心於提昇國力吧。自此時開始光只有此四位武將就略嫌辛苦了，所以請不要忘記就以探索及說服來集合有能的人材吧。周邊諸國並無特別具威脅性的。只要一整備齊了兵力就一口氣擴展領土吧。

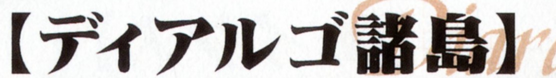
←耶依克士進行著被稱為超越了神創造人類的恐怖計畫。

國家簡介

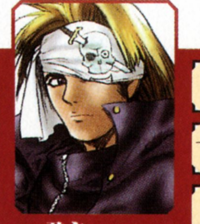
以整體研究聶烏蘭特以往單薄的「科學」。與普通的學問不同利用路徑使科學發展。因為追求與生物有關的技術所以開發了人造兵器。



23



海賊ハネーシャ【ディアルゴ諸島】



君主

可選擇周數	地形	天候類型
第3周	草原	霧暗型

遊戲初勢力資料

項目	數值
●国力	55
●防壁	10
●総兵数	190
●武将数	3
●基準通貨	金

所有財產

項目	數值
金	74
宝玉	40
家畜	30
劣鬼	20

擁有道具　奧義之書（LV2）

總合力





我國	23.帝亞魯可諸島	／海賊哈聶夏
鄰國	5.西格洛特	／兵團貝格塔洛亞
	8.西魯威士塔	／捆利亞史塔王國軍
	19.謝比特士	／謝比特士王宮軍
	20.貝魯哈布魯	／威格魯盜賊團
	24.卡雷那	／魔法同盟軍
同盟	21.菲利亞士	／旅團菲利亞士

遊戲初期所屬武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	シオン	海賊	80	→ P96
軍師	ムラサキ	海賊	50	→ P96
武将	ガトゥハ	拳法使い	60	→ P96

武將的智力有困難 使海賊兵種活躍！

因為三位武將的智力全員都很低，所以在內政面想必有一番辛苦。使用探索、說服指令、盡早將智力高的武將加入同伴行例中吧。目標是忠誠度低，鄰國雷那的可塔馬。因為國力低所以想從序幕開始攻擊是很難的。一直到備齊了武將的人數為止請專心於國力的提昇吧。

整備了戰力之後，就從國力低的貝魯哈布魯開始攻擊吧。那麼，從998年的一月開始會有事件發生、智力高的亞馬利會成為我軍的同伴。且我軍的主力是海賊所以若能使用亞馬利的「降雨」的話就應該能有利的戰鬥了。

←靜靜地眺望著大海的西歐。從波浪的聲音中可隱約感受到魔王軍的復活及戰亂。

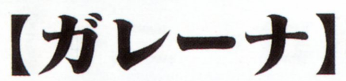
國家簡介

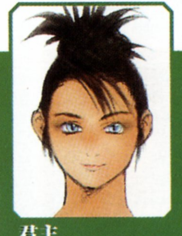
此地是由天然的要害所圍成的，作為海賊的地下指揮部刻畫了至今的歷史。在其灣內的巨大島嶼是眾人皆知連海賊都不會靠近的死之島。

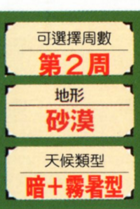


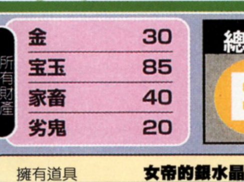



24 魔法同盟軍











我國	24.凱雷那	／魔法同盟軍
鄰國	19.謝比特士	／謝比特士王宮軍
	23.帝亞魯可諸島	／海賊哈矗夏
	32.卡姆利亞	／義軍依布西洛依亞
	34.可魯帝	／哈矗魯國防軍
同盟	19.謝比特士	／謝比特士王宮軍
	26.巴烏拉士、奴依	／貝雷西解放軍

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	ザップ・ロイ	魔法生物	80	→ P97
軍師	ゴーダマー	スケルトン	50	→ P97
武将	スライスラー	魔法生物	80	→ P97

若與義軍依布西洛依亞結為同盟的話即有勝機嗎？

聚集了薩布、洛依、可塔馬及很多內政方面的專才。於序幕中以投資為中心來進行，逐步提昇國力吧。在開始年中布薩、洛依的女兒、索芙拉可加入同伴中。索芙拉也是智力、魅力皆高的人才，在內政面中無需擔心。但反過來因為武力高的武將少所以希望能多添加些說服、探索的同伴義軍依布西洛依亞的根據地卡姆利亞四周是最強的國家。

國力強且武將數也多若勉強挑戰的話勝算是很微弱的。首先，與卡姆利亞結為同盟國、鞏固背後、再從帝亞魯可諸島等國力較弱的國家開始侵略吧。



←憶起了一直處於分離狀態的女兒索芙拉之事，而感到感傷的薩布、洛依。

國家簡介

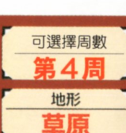
集合了很多小魔法國家而形成的勢力。代代都採評議會制、由各小部落的代表來進行投票決議，決定評議代表

25 ケイハーム王國軍【ボローニャ】Boronya





君主



可選擇周數	地形	天候類型
第4周	草原	暗+霧暑型

遊戲初勢力資料

項目	數值
●国力	60
●防壁	9
●総兵数	260
●武将数	4
●基準通貨	金

所有財產

項目	數值
金	85
宝玉	40
家畜	20
劣鬼	30

擁有道具　奧義之書（LV2）



總合力 B

我國	25.哈洛尼	／格依哈姆王國軍
鄰國	28.凱魯卡修	／騎兵特因格
	29.布修	／拳聖軍拉可魯姆
	30.洛奇歐	／布拉烏士塔兵
	40.姆洛馬奇	／嬛洛馬奇軍
同盟	19.謝比特士	／謝比特士王宮軍

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	ジェノバ	ナイト	70	→ P97
軍師	ズガー	戦士	60	→ P97
武将	ナックル	拳法使い	70	→ P98
武将	ベアードラ	ナイト	60	→ P98

與姆洛馬奇結為同盟 爭取時間打開活路！

可說是屬下武將全員的忠誠度皆是最低等級，汲汲可危的國家。周圍環伺著以姆洛馬奇為始的強國們，可以是在序幕戰中難度最高的一個國家。首先，從開始年的二月起就與姆洛馬奇結為同盟吧。若結盟成功的話，就可以在此段時間之內阻止姆洛馬奇的腳步。請善用這段時間好好地使用探索、說服將有能的武將列入同伴之中吧。接著，君主捷諾巴將徵兵得來的士兵分給忠誠度高的新成員。這一段時間就努力於提高國力一事吧。

反之若此國欲前去攻擊時就事前使用說服吸收其國武將，使其內部弱化再開始進行吧。

←君主捷諾巴陷於對人類不信任的想法中，一點也不聽自已部下的話。

國家簡介

位於溫暖氣候的穀倉地帶。在此處所生產的穀物類都是經過大河布林特魯克輸出到軍事國家布拉烏士塔及商業國可魯帝。



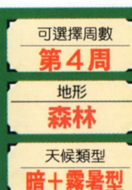


26 ヘレジィ解放軍【パウラス・ヌイ】

Paulus Nui



君主

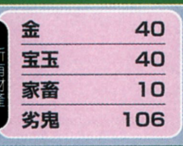


可選擇周數	第4周
地形	森林
天候類型	暗+霧暑型



遊戲初勢力資料

●国力	55
●防壁	5
●総兵数	150
●武将数	3
●基準通貨	劣鬼



所有財產

金	40
宝玉	40
家畜	10
劣鬼	106

擁有道具 無



總合力 C

我國	26.巴烏拉士、奴依	/貝雷西解放軍
鄰國	28.凱魯卡修	/騎兵
	33.沛東	/野獸軍可姆洛亞
	34.可魯帝	/哈巴魯國防軍
同盟	24卡雷那	/魔法同盟軍

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	マハラージャ	村人	70	→ P98
軍師	ルグログ	デザートガード	70	→ P98
武將	クレセント	村人	10	→ P98

吸收武力高的櫻水後再進攻可魯帝！

馬哈拉加智力高、而克雷謝特則是魅力高，首先政治面是不太有問題的。於序幕中先使用此二人計量國力的提昇問題、整備了戰力之後希望前去進攻鄰接著同盟國家的可魯帝。但是因為我國中並無武力較強的武將在所以先行吸收了可魯帝的櫻水吧。成功之後不但可解決武力不足的問題、同時也削弱可魯帝的戰力。

反過來說若要攻擊此國的話，就請將目標放在無高武力武將的序幕中吧。而其地形為森林，所以若能配合著使用忍者及精靈的話也可提昇某程度的戰力。

←馬哈拉加對絲斯、克蕾謝特求婚但是遭到了拒絕。



國家簡介

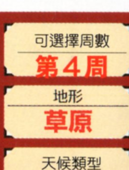
大約位在洛奇歐半島正中央位置的森林地帶。自古代起就居住於此處的地主們實行著專制的政治。



27 冥府兵団【エレジタット】

Elegitout











擁有道具　死神的血判狀



我國	27.耶雷自塔特	/冥府兵團
鄰國	31.貝魯奴布	/蛙軍

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	ルドーラ	魔法生物	150	→ P99

最初只有君主一人而已。也希望盡早確保人材！

武將只有君主魯特拉而已。國力也低所以看起來似乎是個弱小的國家。但是魯特拉本身的能力可是頂級等級，是深具實力者。

序幕起邊以投資提昇國力，再配合說服有能的武將加入吧。且鄰接國家只有貝魯奴布所以應能紮實地整頓內政才是。重整了武將及兵力之後就接著侵攻貝魯奴布吧。若能先治住蛙軍的話就如同倒吃甘蔗一般立見分曉。只是此處地形是濕地，若利用不適長此地形的兵種時可是要多加注意的哦。

反之可攻擊耶雷自塔特的時機則是武將少的序幕了。

森エルフの長、
アゼレアでございます

←映出亞謝雷亞之姿的魯特拉。看來他似乎對亞雷亞所擁有的強大魔力十分有興趣的樣子。

國家簡介

國家簡介　洛奇歐半島的最南端總是籠罩著烏雲、從無陽光照射之際。從古代傳下來的傳言是因為此處為「冥府之門」。

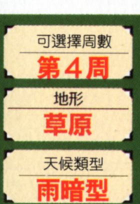


28 騎兵トゥイングー【ガルカシュ】

Gulkash



君主



遊戲初勢力資料

●国力	60
●防壁	6
●総兵数	210
●武将数	3
●基準通貨	家畜





擁有道具 無

我國	28.凱魯卡修	／騎兵特因格
鄰國	18.布拉帝西魯巴	／魯聶修公國軍
	25.伯洛尼	／格哈姆王國軍
	26.巴烏拉士、奴依	／貝雷西解放軍
	29.布修	／拳聖軍拉可魯姆
	30.洛奇歐	／布烏士塔兵團
	32.卡姆利亞	／義軍依布西洛依亞
同盟	18.布拉帝西魯哈	／魯聶修公國軍
	29.布修	／拳聖軍拉可魯姆

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	ハン・デ・ローン	ナイト	80	→ P99
軍師	ハン・デ・クル	戦士	60	→ P99
武将	ハン・デ・ウォム	戦士	70	→ P99

利用同盟確保安全 盡早將內政官候補列入同伴！

鄰接的六國中有二國是同盟關係。若能再進一步與強國洛奇歐結盟的話就可大大降低被攻擊的機率。序幕戰中可別作錯誤的動作，請專心於提昇國力吧。且此國中並無智力高的武將存在所以內政面中殘留著不安的因子。請吸收如謝特烏一般有能但忠誠度低的武將，任命其擔任內政面。

再之整備好了戰力之後就狙擊已於戰鬥中消耗了力量的國家吧。一發現了好機會就放棄同盟進攻吧。鄰國中擁有很多低忠誠度武將的格依哈姆王國軍是容易進攻的對象。

この国は我らが聖域
必ずや守ってみせる．．

←哈、帝、隆親子看到了西方的天空而知曉了戰火即將來到、決意固守國家。

國家簡介

為數眾多的住民與羊、馬等群體一同邊移動邊過活。這就是被稱為「風精（ウインディネ的故鄉」的草原之國。

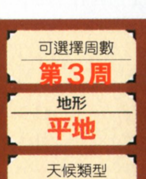




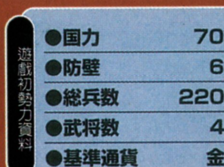


拳聖軍ラコルム【フーリュン】Furhen





可選擇周數	地形	天候類型
第3周	平地	雨暗型



遊戲初勢力資料	
●国力	70
●防壁	6
●総兵数	220
●武将数	4
●基準通貨	金



所有財産	
金	64
宝玉	30
家畜	40
劣鬼	10

擁有道具　技之書（LV1）



總合力　B

我國	29.布修	／拳聖軍拉可魯姆
鄰國	18.布拉帝西魯哈	／魯贔修公國軍
	25.伯洛尼	／格依哈姆王國軍
	28.凱魯卡修	／騎兵特因格
	39.烏馬利島	／古代神兵團
同盟	18.布拉帝西魯哈	／魯贔修公國軍
	28.凱魯卡修	／騎兵特因格

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	7代ハマオウ	拳法使い	80	→P100
軍師	マリル	拳法使い	40	→P100
武将	ザンゲキ	拳法使い	50	→P100
武将	レンフォー	村人	50	→P100

奪取伯洛尼、烏馬利島提昇國力吧！

鄰接的四國中有二國是同盟關係。雖有四位武將但是卻無智力高的人材。利用探索及說服來增加成員並任命其擔任內政面吧。

序幕時主要的目的在於伯洛尼與烏馬利島的攻略。因伯洛尼的武將皆是忠誠度很低者可簡單地說服之。進行說服之後再進攻的話就可輕而易舉地進攻了吧。只是強敵姆洛馬奇也會進攻伯洛尼，所以事先與也意奪伯洛尼的姆洛鳥奇結為同盟，使他將全力注於烏馬利島的進攻上。應該在武將數目尚少之際進攻哦。



←在密林中與薩格奇說哈馬歐烏。一聽說了魔王軍復活一事重新燃起了鬥志。

國家簡介

圍繞在高山及深密林中的土地、一年四季都很寒冷。山頂上存在著自古以來為了修行而建的寺院，人們在此獨自地學著格鬥術。

30 フラウスター兵団【ロギオン】Logeon





君主

可選擇周數	地形	天候類型
第2周	平地	普暗型

遊戲初勢力資料

項目	數值
●国力	100
●防壁	10
●総兵数	350
●武将数	6
●基準通貨	金

所有財產

項目	數值
金	96
宝玉	40
家畜	40
劣鬼	30



擁有道具　皇帝的鋼鐵

總合力 S





我國	30.洛奇歐	／布拉烏士兵團
鄰國	25.伯洛尼	／格哈姆王國軍
	28.凱魯卡修	／騎兵特因格
	35.薩拉依歐	／米利亞僧兵團
同盟	32.卡姆利亞	／依布西亞
屬國	34可魯帝	／伯哈魯國防軍

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	ザーフラク	ナイト	100	→P101
軍師	ドミニム	ナイト	30	→P101
武将	グリドフ	戦士	70	→P101
武将	ゲムルグ	戦士	80	→P101
武将	ギャリン	ナイト	60	→P101
武将	ジルオン	魔法生物	10	→P102

武將數目第一名自序幕起就可進行大攻勢

是擁有武將六人、總國力100、各有一個屬國及同盟國的超級大強國。且擁有多數具獨特個性及能力的武將全體的平衡拿捏佳。請將兵力集中於武力高的薩布拉格、格姆魯克身上，自序幕起就一口氣進行大攻勢吧。搶在他國整備戰力之前擴大領土吧。最初的目標是殺到周邊強國的伯洛尼。再選擇他國剛進行完戰鬥的時機進行侵略就可很輕鬆地將其國壓制住了。

←身為國王的薩布拉克利用戰爭的混亂宣言要統一全國。

國家簡介

擁有豐富資源為後盾且軍事及諸產業也都十分充實。位沿岸的製鐵業所製的鐵武器及騎馬軍甚稱為世界最強者。



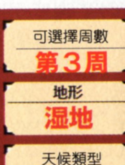


カエル軍【ベルヌーブ】Belnube





君主



可選擇周數	第3周
地形	湿地
天候類型	普暗型

遊戲初勢力資料

●国力	50
●防壁	5
●総兵数	220
●武将数	4
●基準通貨	家畜



所有財產

金	10
宝玉	40
家畜	126
劣鬼	10

擁有道具 技之書（LV1）



總合力 C



我國	31.貝魯奴布	／蛙軍
鄰國	27.耶雷西塔特	／冥府兵團
	34.可魯帝	／伯哈魯國防軍

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	マーク	カエル	70	→P102
軍師	オヤマ	カエル	50	→P102
武将	タムタム	カエル	50	→P102
武将	タバーシ	カエル	50	→P102

到底蛙軍的實力是？探索、說服覓生存之道！

雖有四位武將但是全員能力皆低所以連帶地國力也低。可說是最弱的國家、首先應是逃脫不了苦戰的命運的吧。若不使用探索及說服將有能力的武將列入武將之中的話可說是完全沒有勝算的。

鄰國中的可帝有一位忠誠度低的櫻水。利用探索找到了外交值高的武將的話就試著說服其入列吧。因為其武力高所以只要能成功說服的話可做為我方的強大戰力。先行確保了人及兵力之後再進攻可魯帝吧。反之攻擊地形為「濕地」的貝魯奴布時請以騎士為先鋒，且不適應此地形的兵種很多請注意。

←知道大魔王死亡了的蛙族們，自其國王訴說了此世界將有動亂的不安感。

國家簡介

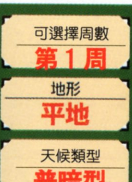
位於大河布林特魯克的支流流域上，有一廣大的濕草原。略有深的沼澤地，不知從何時起就成為無人煙之地。



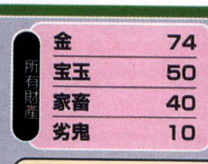
32 義軍イプシロイア【カムリア】Camria



君主



項目	內容
可選擇周數	第1周
地形	平地
天候類型	普暗型



遊戲初勢力資料

項目	數值
●国力	80
●防壁	9
●総兵数	290
●武将数	5
●基準通貨	金

所有財產

財產	數值
金	74
宝玉	50
家畜	40
劣鬼	10



總合力 A

擁有道具　皇帝的鋼鐵

	國家	軍團
我國	32.卡姆利亞	／義軍依布西洛依亞
鄰國	18.布帝西魯巴	／魯聶夏公國軍
	19.謝比特士	／謝比特士王宮軍
	24.凱雷那	／魔法同盟軍
	28.凱魯卡修	／騎兵特因特
	34.可魯帝	／伯哈魯國防軍
同盟	30.洛奇歐	／布烏士塔兵團
	40姆洛馬奇	／姆洛馬奇軍

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	ラーデゥイ	ナイト	90	→P103
軍師	ランジェ	戦士	40	→P103
武将	シフォン	ナイト	70	→P103
武将	ソフラン	村人	20	→P103
武将	クリス	ニンジャ	70	→P103

具充分人材的強國 可展開快速的行動！

國力很高，在最初期就有五位武將。徵兵數也多所以是可以從序幕起就開始進行攻勢的強國。在兵力尚少時，就將兵力集中在拉帝、西風這二人身上即可有效率地戰鬥了。在周邊國成長前攻擊、早一步也要將領土擴展。首先，就從鄰國的凱魯卡修開始攻略吧，可以使之後的展開變得更為輕鬆哦。

但是索芙拉卻會在開始年中所發生的事件中出奔到凱雷那。請探索替代她的武將，即是魅力高的拉捷了。

←在舊大戰中打倒了大魔王傑聶斯的三勇者。與拉帝一同迎擊新生魔王軍吧。

國家簡介

此地曾出現勇者、也傳承者為聶哈拉特 所救的歷史。為此，至今仍有很多冒險者來到此地。

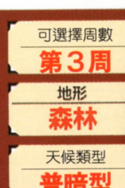


野獸軍ゴムロア【ペトゥン】



Petwn





可選擇周數	地形	天候類型
第3周	森林	普暗型

遊戲初勢力資料

項目	數值
●国力	50
●防壁	6
●総兵数	180
●武将数	3
●基準通貨	家畜



所有財産

項目	數值
金	50
宝玉	20
家畜	85
劣鬼	30

擁有道具 皇帝的鋼鐵





我國	33.貝特	/野獸軍貝姆洛亞
鄰國	26.巴烏拉士、奴依	/解放軍貝雷西
	36.布利耶士塔	/深綠精靈軍

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	バザマ	野獸	100	→P104
軍師	リーガルリリー	エルフ	30	→P104
武将	クリフ・リフ	野獸	50	→P104

探尋智力高的武將序幕中應專心於內政上

因為國力低所無法從序幕就進行攻勢。首先請專心於內政上，但是此國卻無智力高的武將存在。利用探索及說服吸收適材的武將，藉以提昇國力吧。直到找到新武將為止，請將內政交於利凱魯莉莉吧。

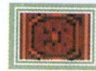
尚處於兵力少的階段中請將兵力集中配屬於武力高的巴薩馬身上吧。整備了兵力之後、前去進攻武力低的巴烏拉士奴依吧。此時，若能同時與另一鄰國布利耶士塔結盟的話就可說萬事具備了。同盟使者以外交值高的巴薩馬較適任。

わたしは誰なの？
わたしは。。

←失去了記憶的利凱魯莉莉。周遭的人對她十分地照顧。

國家簡介

此地的居民在密林的深處內地中過著與自然相近的生活。雖使用著未發達的武器但是對動物的感很佳，在一對一方面的強度是為人所不及的。



34 ホーンハル国防軍

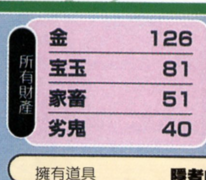




可選擇周數	地形	天候類型
第4周	平地	普暗型

遊戲初勢力資料

項目	數值
●国力	90
●防壁	7
●総兵数	290
●武将数	4
●基準通貨	金



所有財產

項目	數值
金	126
宝玉	81
家畜	51
劣鬼	40



擁有道具　隱者的金鐘

我國	34.可魯帝	／伯哈魯國防軍
鄰國	24.凱雷那	／魔法同盟軍
	26.巴烏拉士奴依	／貝雷西解放軍
	31.貝魯奴布	／蛙軍
	32.卡姆利亞	／義軍依布西洛依亞

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	マークノイヤ	ナイト	80	→P104
軍師	レーバースロー	戦士	70	→P104
武将	桜水(オウスイ)	足軽	70	→P105
武将	ギガルス	ゴブリン	70	→P105

使用著豐富的資產來提昇國力吧！

平時此國是布拉烏士塔兵團的從屬但是若以此國開始玩的話其從屬關係就會解除。可魯帝的最大特徵就是豐富的物產。將賣給商人換取資金、若再使用於投資的就可急速地提昇國力了。且屬下中也有武力高的武將在、是個挺強的國家。但是雷巴士洛及櫻水的忠誠度卻很低。此時就要實行指令並令其參加戰鬥就樣就可以逐漸地提昇其忠誠度了。

最初的目標是貝魯奴布。就以不受到「濕地」影響的「步卒」櫻水為中心進行進攻動作吧。



←布拉烏士塔兵團對君主馬克諾依亞要求上納金。

國家簡介

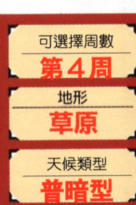
因為活用了盛產物資之福，作為一個商業都市且大大地發展起來。雖是大大的商業都市但是作為一個國家其歷史尚淺。

35 ミリア僧兵団【サンライオ】Sunlio





君主



遊戲初勢力資料	
●国力	60
●防壁	10
●総兵数	250
●武将数	4
●基準通貨	劣鬼

所有財產	
金	40
宝玉	40
家畜	30
劣鬼	94

擁有道具　死神血判狀





自國	35.薩恩拉伊歐	／密利亞僧兵國
鄰接	30.婁基歐恩	／夫拉烏斯塔兵團
	37.特拉迪貝斯	／舊軍拉烏寇恩

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	ザリアン	スケルトン	80	→P105
軍師	アーチャ	魔法生物	50	→P105
武将	ウーナン	拳法使い	70	→P105
武将	ラレバス	ナイト	50	→P106

使國力提高 以防備婁基歐恩的威脅！

與夫拉烏斯塔兵團的婁基歐恩，在早期階段結盟較好。但是，在這國家中，沒有外交值高的武將。總之，在初期的部下武將，將最強的亞加任命為外交官，來挑戰看看吧！

序盤辛勤地提高國力、儲存兵力，不要給予對手進攻的機會。基本上，由於夫拉烏斯塔兵團向波洛尼方面侵略，故在最初的1～3年應該可專心於內政。如果武將及兵力儲備的話，以由帕烏拉斯．奴伊的攻略為始，擴大勢力之後，與夫拉烏斯塔兵團對決吧！

←札利亞恩與亞加為了使冥界之神復活而收集信徒之血。

國家簡介

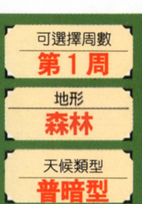
在平原中央，稱為『斯貝庫特拉魯塔』的巨大高塔矗立著。此地域未開發的部分很多，未知的動物也存在許多。

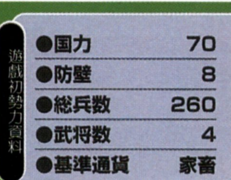


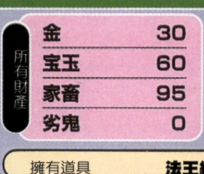


36 深緑エルフ軍【プリエスタ】Priesta











擁有道具　法王緑寶石



自國	36.普利艾斯塔	／深綠艾路夫軍
鄰接	33.貝特恩	／野獸軍寇姆羅亞
	37.特拉迪貝斯	／舊軍拉烏寇恩
	38.哈伊拉恩固路	／闇艾路夫軍
同盟	37.特拉迪貝斯	／舊軍拉烏寇恩

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	アゼレア	エルフ	80	→P106
軍師	アイスバーグ	エルフ	70	→P106
武将	ファバージュ	エルフ	90	→P106
武将	スタリナ	ネコ	20	→P106

政治面上多厲害武將 藉由內政、外交打開生路！

序盤計畫以高智力的武將為中心來提高國力。君主雅賽雷亞魅力、外交值皆高，所以適合遊說。若能挖角武力高的武將，在之後採取攻勢時，應該很有利。雖與特拉迪貝斯結盟，但因是弱小國，這方的得利很少。若調整戰力的話，破壞同盟再進攻也可以。如果維持同盟，依哈伊拉恩固路、貝特恩的順序攻略是良策。

雅捷麗亞具備強力回復魔法，所以可在戰鬥中活躍。務必使之成為先發成員喔！

安心して、スタリナ。

←在森林中與小鳥嬉戲的雅賽雷亞，決定為守護這片綠地而戰鬥。

國家簡介

位於特拉伊亞伊拉恩特西部，被濃密森林所包圍，具平穩氣候的土地。也是艾路夫族誕生的地點，許多動物棲息於此。也可說是森林精靈特拉伊亞特的故鄉。



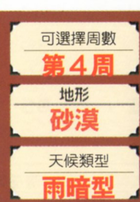


37 旧軍ラウコーン【トラテペス】

Tratepes



君主



可選擇周數	地形	天候類型
第4周	砂漠	雨暗型

遊戲初勢力資料

項目	數值
●国力	50
●防壁	15
●総兵数	200
●武将数	3
●基準通貨	宝玉

所有財產

項目	數值
金	50
宝玉	64
家畜	20
劣鬼	10

擁有道具　隱者金鐘錶

總合力





自國	37.特拉迪貝斯	／舊軍拉烏寇恩
鄰接	35.薩恩拉伊歐	／密利亞僧兵國
	36.普利艾斯塔	／深綠精靈軍
	38.哈伊拉恩固路	／闇妖精軍
同盟	36.普利艾斯塔	／深綠艾路夫軍

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	カモロテス	村人	50	→P107
軍師	アーチャレテス	野獣	70	→P107
武将	バシルーテス	戦士	80	→P107

完全活用高能力的卡摩洛迪斯確立勝機！

因與強國普利艾斯塔鄰接並組成同盟，因此暫時不要進攻。序盤活用特拉迪貝斯的智力，提升國力。亞加雷迪斯是初期能力低，但可預料其成長的武將。若能辛勤培育的話，會成為可利用的武將。

不過，太過慎重時，深綠艾路夫軍會增加勢力，同邊國全將遭制壓。如此一來，束手無策，只得趕緊增加武將，進攻哈伊拉恩固路。由於敵人之地是『森林』，艾路夫及尼恩加等有利。

まあ良い、どうじゃ？
少し星の動きを見てみては．．．

←卡摩洛迪斯由星辰的模樣，產生在各地將發生戰亂的預感。

國　家　簡　介

自遙遠的過去，留下人們通往特拉伊亞伊拉恩特，從別的大陸來到此的眾多傳說。目前，僅有少數民族在此生活。



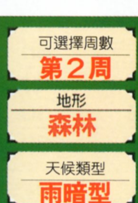


闇エルフ軍【ハイラングール】

Hylangahru



君主



遊戲初勢力資料

- ●国力 60
- ●防壁 6
- ●総兵数 250
- ●武将数 4
- ●基準通貨 劣鬼





擁有道具 奧義之書（LV2）



自國	38.哈伊拉恩固路	／闇妖精軍
鄰接	36.普利艾斯塔	／深綠精靈軍
	37.特拉迪貝斯	／舊軍拉烏寇恩

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	プロミネント	魔法生物	100	→P107
軍師	ゲラ	ゴブリン	50	→P107
武将	シーフォーム	野獣	50	→P108
武将	ブルームーン	エルフ	50	→P108

與深綠精靈軍締結同盟進攻特拉迪貝斯！

對付深綠精靈軍的普利艾斯塔，不是那麼輕鬆就能獲勝。首先，締結同盟，進攻另一個鄰接國特拉迪貝斯。由於對手的國力很低，在序盤可完全攻略。

如果制壓了特拉迪貝斯，阻止其侵略，企圖提升國力。兵力若聚集的話，破壞同盟，與深綠艾路夫軍對決吧！格拉的忠誠度最低，但知力卻是最高，在內政方面可有所期待。因與提高忠誠度有關，作為一名內政官，積極地活用吧！

相反地，在包圍敵人的場合，挖角格拉，企圖削減戰力。

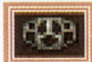
リリーを殺した罪、その罪を償ってもらおう！

←想起被殺妹妹的普洛密涅恩特，敵視深綠艾路夫軍。



國家簡介

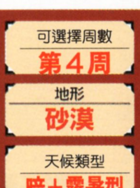
闇妖精族的故鄉也是在此特拉伊亞伊拉恩特。現在，他們在已不是森林，而是露出岩壁的荒廢土地洞窟裡，構築地下帝國。



39 古代神兵団【ウマリー島】Umarea

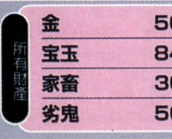


君主





可選擇周數	地形	天候類型
第4周	砂漠	暗+霧暑型





遊戲初勢力資料	
●国力	50
●防壁	6
●総兵数	160
●武将数	1
●基準通貨	宝玉

所有財產	
金	50
宝玉	84
家畜	30
劣鬼	50

擁有道具　法王緑寶石



總合力 C



自國	39.烏馬利島	／古代神兵團
鄰接	29.夫利恩	／拳聖軍拉寇路姆

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	ヘルガイア	魔法生物	160	→P108

因覺悟到危險 自第1年，攻略夫利恩！

武將只有1位，鄰接國只有1個。由於沒有遭侵略的擔心，故序盤可專心致力於提升國力。不過，若時間花費太多，母羅馬契等強國會變成大勢力，導致束手無策。

因此，了解了其危險，利用第1年最初的戰鬥，試著侵略夫利恩。黑路蓋伊亞武力高，敵人將兵力分散於4位武將，所以勝券在握。在攻城戰中，與其攻擊，不如活用魅力高低的說服較妥。

還有，998年1月時，會有事件發生，而鄰庫成為伙伴。



←喪失昔日記憶的黑路蓋伊亞。因自己不知何人而感到困擾。

國家簡介

一般人眼中，是無人居住的無人之島。但是，自消滅大魔王加涅斯之後，火山噴火等島上怪異之事連連發生。



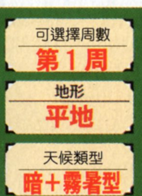
ムロマチ軍【ムロマチ】

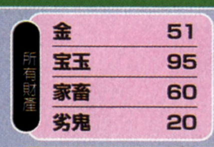
Muromachi





君主 大蛇丸





遊戲初勢力資料

●国力	90
●防壁	10
●総兵数	250
●武将数	4
●基準通貨	宝玉

所有財產

金	51
宝玉	95
家畜	60
劣鬼	20

擁有道具 裡奧義之書（LV3）





自國	40.母羅馬契	／母羅馬契軍
鄰接	25.波洛尼	／肯伊哈姆王國軍
同盟	32.卡姆利亞	／義軍伊布希洛伊亞

遊戲初擁有的武將

役職	武将名	兵種	兵数	解說頁面
君主	大蛇丸(オロチマル)	足軽	100	→P108
軍師	蓮撃(レンゲキ)	足軽	80	→P109
武将	新山(シンザン)	足軽	50	→P108
武将	不如帰(ホトトギス)	ニンジャ	20	→P109

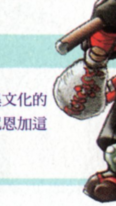
以自豪超群戰鬥力的大蛇丸為中心來進攻吧！

大蛇丸具備最高等級的武力及魅力。由於部下中也有高武力的武將，所以從序盤開始，積極地採取攻擊吧！不過，唯一的鄰接國波洛尼也是瞄準強國洛基歐恩。一旦可以攻擊，兵力的消耗也大，在進攻洛基歐恩的場合很危險。最好是儲存可壓倒敵人的兵力，或締結同盟之後攻擊才好。

相反地，在進攻母羅馬契的場合，由於防壁堅固，在攻城戰頗為辛苦。使用高魅力的武將來說服吧！因地形是『平地』，不必要注意兵種。

嬉しくて、
つい、朝まで飲んじまった

←將戰鬥置於前，頗為興奮的大蛇丸，某個夜晚，持續喝酒且精神振奮地連擊。



國家簡介

在大陸極東，具有獨立且持有異文化的小島。在此，產生沙姆拉伊及尼恩加這樣的特殊戰鬥職種。

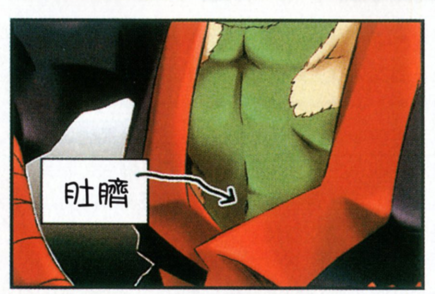
邱比邱特拉劇場2

復活的漫畫小插曲劇場第2彈！PART3在第124頁

肚臍









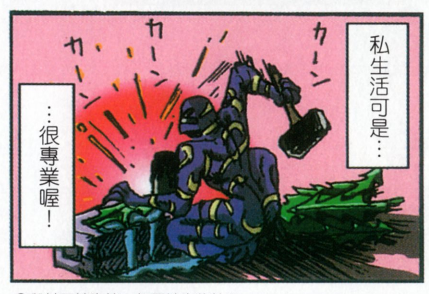
●…蛋…嗎？

地獄的使者









●與其不被吃掉，但願被吃的技巧。

武將資料篇



甚稱為此遊戲中最大魅力的就是個性豐富的武將們了。其總數包含在野者共達１８０位。他們到底擁有怎樣的能力吧？在此就要為你大公開這全部１８０位武將的資料！你找到了自己喜歡的武將了嗎？

武將資料

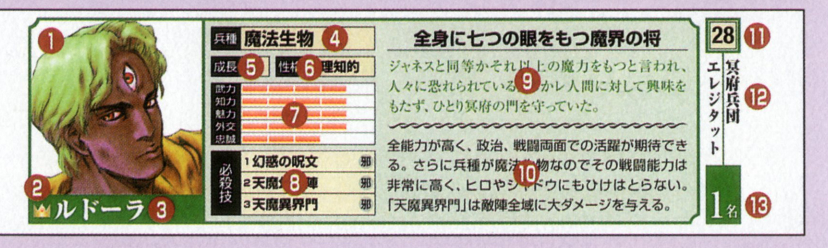
在此，為你介紹登場於遊戲中的全部１８０位武將。依武將的軍勢別普類、刊載在最後的是在野武將。在第１１９～１２１頁中也有依５０音排列的武將索引。

全數１８０人的完全資料

在武將資料中有關各武將能力的詳細資料及其特徵、適性、使用方法等為在此為你解說。

而且資料全是初期值的東西。另外、在背景的解說中，會為了使你了解各武將在故事上的位置，所以總合了各人物在故事上的設定。

武將資料的閱讀方法



❶ **臉部圖例**
刊載著各武將的臉部圖例

❷ **君主記號**
以王冠符號區別各勢力的君主

❸ **人名**
各武將的名字。一併記有漢字名武將的讀法。

❹ **兵種**
武將所屬的兵種。詳細的兵種在第１６頁。

❺ **成長期待度**
以五階段表示能力成長的可能性。Ａ是最高。

❻ **性格**
各武將的個性。以攻擊的＋～理智的＋這五階段來表示。會影響戰鬥時的行動及成為軍師時的判斷

❼ 力。
能力參數

❽ 以各能力的初期值這五階段的程度表示。
必殺技
各武將可做用的必殺技。表示於右側的是各技的屬性。

❾ 詳情請參照第１４８頁起的「必殺技資料」。
背景
解說各武將的人物設定、故事設定。應該會對組成複雜

❿ 的人際關係及理解世界觀有幫助。
能力解說
解說各武將的能力評價、職務的適性、使用之處及必殺

⓫ 技的特徵。
國家號碼

⓬ 各勢力最初根據地的國家號碼。
軍名、國名

⓭ 初期狀態下所屬的勢力軍名及國名。
人員
各勢力在初期狀態下的屬下武將數。

琪洛 ヒロ

兵種	骸骨戰士
成長	C
性格	攻擊的+

武力 知力 魅力 外交 忠誠

必殺技
1 魔招・煉獄 火
2 烈火死霊斬 邪
3 魔界粧・轟炎 火

魔王之女所率領的新生魔王軍

大魔王傑聶斯之女。傑聶斯遭消滅後、繼其意志欲重興新的軍方勢力。雖擁有年幼的面容、但是不辱魔王之子之名擁有極高的戰鬥力及高魔力。

武力、智力階高、能在戰鬥中大大地活躍。必殺技也很強烈、特別是能崩壞對手陣形的「魔界粧、轟炎」、也可使兵數半減。只是一但遇到了天候為熱風、日照狀態下則無法使用。

薩特 サトー

兵種	忍者
成長	D
性格	普通

武力 知力 魅力 外交 忠誠

必殺技
1 虛空手裏剣 空
2 天魔金剛掌 無
3 月組忍法光陰脚 気

與琪洛一同行動的傭兵忍者

從意想不到之處出現與琪洛一同行動的傭兵忍者。有其沒耐心且有點暴亂的地方、幾乎是完全沒有耐心的熱血漢。

因為武力很高所以令人期待其在戰鬥中的活躍。兵種是忍者。在森林中的戰鬥很有利。「月組忍法光陰腳」是敵軍的數目愈威力愈大。提昇攻擊力的「天魔金剛掌」也是很方便的。

扎奇風 ザキフォン





兵種	騎士
成長	D
性格	理知的+

武力 知力 魅力 外交 忠誠

必殺技
1 防御の呪文 無
2 剣魔連斬 剣
3 烈鋼斬旋回撃 剣

與薩特、奇克一同追隨琪洛行動的重騎士

揮舞著大劍的重騎士。這三位傭兵是琪洛屬下的成員、實際上是與其一同冒險的同伴、就有如摯友一般的關係。

雖然武力很高但是智力卻低、所以預先用道具將智力提高吧。利用「防御的咒文」事先提高我軍的防御力的話就可使戰鬥有利的進行。使用「烈鋼斬旋回擊」將敵人打得落花流水也是有效的戰法。

奇克 チク



兵種	村人
成長	B
性格	理知的+

武力 知力 魅力 外交 忠誠

必殺技
1 来霧 無
2 封神反射 無
3 血液凝固弾 空

跟隨者琪洛的科學兵器開發者

事實上是戰鬥國家特烏姆君主凱因薩的兒子、使用著與魔法不同的特殊科學兵器。以現代的言語來說的話就是「皇太子」。

智力為最高程度的奇克是適合當軍師。魅力、外交值也相同地很高、在其他的職務中也可以使用。因為是不專為戰鬥的類型，所以希望能有效地使用必殺技「血液凝固弾」。

4名





←與格利薩及扎奇風是往昔同軍中戰鬥的同伴。



←奇克對於犧牲了家庭的父親凱因薩是無法原諒的。



2 騎士團洛薩 特塔士布魯克



兵種：騎士
成長：D　性格：理知的
武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技
1 龍爪斬 剣
2 防壁の呪文 無
3 剣魔連斬 剣

騎士團洛薩的年輕國王

他擁有只要一看到女性不問對方是何方神聖都會前去搭訕的壞習慣。在舊大戰時代進行著勇者軍的資金提供及支援工作。

因武力、智力皆低所以戰鬥時很辛苦，但是其魅力、外交值高所以請令他活躍於探索及攻城戰中的說服工作中吧。雖然必殺技誰都一樣制式但是他不能使用的條件幾乎沒有是很高興的事。



兵種：騎士
成長：E　性格：理知的
武力／知力／魅力／外交／忠誠

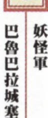
必殺技
1 靜寂 無
2 大地界の呪文 土
3 天魔守地 土

支持著格風的老年騎士

代替荒怠政務的格風一手掌握全國的國務營運。包括國王格風在內他都是能令國民感到緊張感的人。

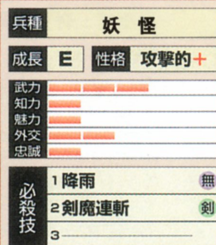
除了武力之外的能力皆很低，但是他程度一的必殺技「靜寂」是可將天候回復到普通狀態的珍貴魔法。請令他擔任以取消後續武將不利條件為主的這一項工作吧。


2名



3 妖怪軍 巴魯巴拉城塞





兵種：妖怪
成長：E　性格：攻擊的＋
武力／知力／魅力／外交／忠誠

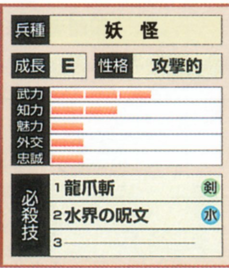
必殺技
1 降雨 無
2 剣魔連斬 剣
3 ―

殘忍、凶暴的妖怪軍首領

身形巨大，且力量強大具殘忍性，但一一地數落也是不太好的。總是襲擊人類的小村落，奪取食物、家畜、女人等等。

因為其智力、魅力是最低的等級所以不適合於內政工作。希望能在對妖怪有利的動態草原及森林中戰鬥。「降雨」會為戰場帶來雨水。在初期狀態中無程度三的必殺技是較辛苦的地方。





兵種：妖怪
成長：E　性格：攻擊的
武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技
1 龍爪斬 剣
2 水界の呪文 水
3 ―

是布利蒙林左右手的暴亂者

與布利蒙林相同地殘忍且狡猾。而且看起來一幅很難看的樣子。也可以說實質上的部隊指揮不是布利蒙林而是這位布利卡特才是。

魅力、外交值最低。是最不適合做外交官的武將之一。忠誠度也很低、若想將他留在我軍中就得使用提昇忠誠度的道具使他出奔的機率下降。



兵種：騎士
成長：E　性格：理知的
武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技
1 剣魔連斬 剣
2 走火の呪文 火
3 裏奧義・封神閃 剣

擁有強力能力的一位勇者

是一位失去了記憶的戰士、在過去是曾與魔王軍敵對的具經歷的勇士。也是傳說中五勇者之一，但是在與魔王軍五將軍的死鬥之際，卻喪失了過去的一切記憶。

因為魅力、外交值低所以不適合當外交官。但因武力、智力高所以只要備齊兵數即使是肉搏戰也能勝利。必殺技很強烈且在敵人包圍陣形之際發動「裏奧義、封神閃」的話其威力會大增的。

3名

4 裘菲王國軍 那巴利



裘菲2世　ギュフィ2世



兵種	騎士
成長	B
性格	理知的+

武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技
1 陽光（無）
2 聖防壁の呪文（無）
3 エスペラント・W（聖）

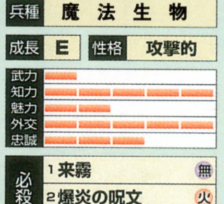
技巧充實、求菲王國的年幼國王

也具有軟弱的一面、身為一位國王雖有那麼一點不足以信賴的部份但是從他身為一國之主的責任感來看他應該會慢慢長成一位有擔當的男子。

階級三的必殺技「世界、W」是很強的。能給與敵陣中央十分大打擊的這個技巧是他所獨有的必殺技，且擁有可打倒將近四分之一的敵人威力。「陽光」可將骨架弱化。



西馬、斯華依　シーマ・ツヴァイ



兵種	魔法生物
成長	E
性格	攻擊的

武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技
1 来霧（無）
2 爆炎の呪文（火）
3 天魔封神反射（無）

支持著幼王裘菲的他才是眞正的軍師

他是將軍事上很弱的國家以陸續的發明使之存活下來的名將。也是他看出了港的開發且發現了國家的出路、正將國家的經濟面導向復活的方向。

智力、外交值是最高的。自然活用於政治面也很令人期待其身為頂級軍師的活躍動作。但是是武力低落且不善長於戰鬥的類型，希望能以必殺技來蔽護之。



拉洛格　ラーログ



兵種	騎士
成長	D
性格	普通

武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技
1 竜爪斬（劍）
2 劍魔連斬（劍）
3 ——

裘菲的武術師父兼監護人

他對舊國王的忠誠心同樣地用在了後繼的求菲身上。支持著現在還年幼的求菲，在軍事上、精神上，可說具有一國之王的責任。

因為他的忠誠度最高所以不會有出奔的問題不必擔心，但是其他的能力就不太高了。序幕中必殺技並不多。他的「劍魔連斬」在敵方的包圍陣形之際效果會增加。

3名

5 兵團貝克塔洛亞 奇克洛特



西格馬　シグマ



兵種	魔法生物
成長	D
性格	理知的+

武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技
1 雷の呪文（雷）
2 爆雷の呪文（雷）
3 天魔爆雷（雷）

操作著雷的古代都市其格洛特之王

擁有「雷帝」的別名、也是一位有強大魔力的實力者。如名所示，善長於雷電的操作、一位人類他在一瞬間就可將之燒為灰燼。

必殺技全是雷系。雷技的必殺技並沒有不能使用的地形、很官易使用。等級三的「天魔爆雷」是雷系中最強的技巧，可同時打下好幾道雷。且智力也是最高的程度所以陣形很少失敗。



巴克修特　バクリュード

兵種	骸骨戰士
成長	E
性格	理知的

武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技
1 熱風（無）
2 炎弾の呪文（火）
3 天魔爆炎（火）

四源聖、擁有火炎聖界稱號的男子

為了找尋行踪不明的孫子瑪莉亞、而且很執意要打倒大魔王傑聶斯，但是一聽到大魔王已被消滅就歸隱去了。約為琪洛祖父的年紀。

因為魅力、外交值很低，所以不適合當外交官。武力也不是很高但是卻擁有相補的強烈必殺技。火系的強力技「天魔爆炎」可以在敵陣中央造成壞滅的狀態。

3名

5

兵團貝克塔洛亞

奇克洛特

3名



史烈塔

スレッダー

兵種	魔法生物		
成長	D	性格	理知的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技	
1 風の呪文	風
2 爆炎の呪文	火
3 天魔疾風	風

四源聖、擁有風之紋章的魔法劍士.

繼承了布拉斯塔的魔法戰士。曾經有與格馬一同在世界各地輾轉的經歷。容貌十分地端麗，給人很強的溫柔男子的印象。

因為智力、魅力很高所以希望能使其活躍於軍師、內政官。另一面因為武力低是為其弱點、若能以道具等來提昇其武力的話就可以成為最強的武將之一。

6

暗黑不死團

真巴



巴拉亞特１３世

バイアード13世

兵種	骸骨戰士		
成長	E	性格	攻擊的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技	
1 闇鬥	無
2 殺界の呪い	邪
3 D・P・マッスル	邪

原本是魔王傑聶斯的心腹，暗黑吸血鬼

是舊魔王軍五將軍中的一人，因為是黑暗的吸血鬼而令人害怕。對琪洛、傑特而言是往昔的同志、互相之間有照過面。

因為武力、智力的程度都很高所以可以成為是戰鬥中心的武將。等級三的必殺技「D、P馬士魯」雖然很強力、但是因為他擁有邪屬性之技巧，所以一但遇到天候為日照時就無法使用，有注意的必要。



格拉烏斯

グラウス

兵種	魔法生物		
成長	D	性格	理知的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技	
1 殺意の呪い	邪
2 病魔の呪文	邪
3 天魔幻夢陣	邪

值得稱讚的吸血鬼伯爵

魔王軍的先陣、率領著不死團吸血鬼的重要男子。在大魔王聶斯被消滅後，即以吸血鬼的心腹更加地使用一些毒辣的手段。

因為能力上幾乎是沒有弱點的所以從序幕開始即可安心地作為主力成員來使用。士兵為魔法生物所以幾乎可以不受地形、氣象的影響戰鬥。即使是在任何戰場上都應能充份作戰才是。



梅咪

メイミー

兵種	戰士		
成長	C	性格	理知的＋

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技	
1 反射結界	無
2 聖防壁の呪文	無
3 天魔聖障壁	無

善長於防御技的吸血鬼之女

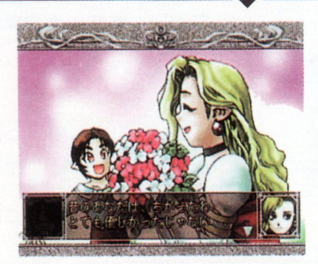
因為心懷著父親巴拉亞特１３世欲稱霸世界的野望，所以常將與人和解一事掛在嘴上。與琪洛是舊識且兩人被當作青梅竹馬一般長大。

因為魅力、外交值高所以善如當外交官。另一面因為武力低所以不善戰鬥。因為她在戰鬥中能善用防御系的魔法。只要使用「天魔聖障壁」的話我軍的防御力可提昇，也可以用在持久戰中。

3名



必看事件



←現在雖然是敵國同士但是她與琪洛事實上是青梅竹馬。



←為了打倒魔族所迎擊拉帝依的巴拉亞特１３世。

7
舊帝國史東卡
卡說



兵種	野 獸
成長	A
性格	普通

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	龍爪斬	剣
2	防壁の呪文	無
3	剣魔連斬	剣

已取得了必殺技攻守平衡的年輕國王

很容易熱血沸騰的小伙子。常不小心就口出憎惡之言，但是心中卻也有害羞的一面。事實上是一位正直的少年。

因為武力值還没有達到極高的數值所以需要採取攻擊系魔法、防御系魔法共同使用的戰鬥方法。若能用「防壁的咒文」提昇防御力的話，也可進行持久戰。請用「劍魔連斬」突刺吧！



兵種	妖 怪
成長	D
性格	攻擊的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	降雨	無
2	集気砲	気
3	烈衝連気砲	気

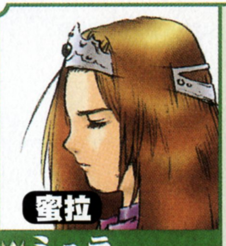
替可林可林做事的野人領袖

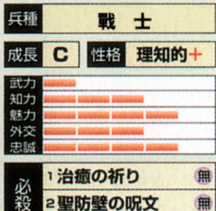
敗給了在森林中遭遇到的可林可林、之後就身為屬下跟隨著可林可林。令人意外地很認眞且有義堅強的性格。口頭禪是「烏哈」。

忠誠度很高不需擔心出奔的問題。且其所屬的兵種為妖怪所以在草原及森林中的戰鬥較有利。而「烈衝連氣砲」是在對手陣形前方時較有效果、可使我軍較易突破。

2名

8
克利亞史塔王國軍
西魯威士塔





兵種	戰 士
成長	C
性格	理知的+

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	治癒の祈り	無
2	聖防壁の呪文	無
3	女神降臨	無

治理著小國病弱的少女

在與魔族的戰鬥中幾乎失去了所有的親戚。她自身也因為受到了戰亂的影響身體開始蝕、持續著長期躺在床上的狀態。對剛馬哈有著全心的信賴。

由於武力相當高所以不用依賴必殺技也可以輕易取勝，在他所具有的必殺技中屬於等級了的「衝殺」最有看頭，不過要注意的是在天候屬於日照的情況下無法使用。



兵種	騎 士
成長	E
性格	普通

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	防御の呪文	無
2	剣魔連斬	剣
3	裏奥義・封神閃	剣

仕事於蜜拉的堅強戰士

總是戴著面具但是眞正身份傳說是五勇者之一。將全身心力放在蜜拉的身上、為了她才揮舞著自己的劍的孤獨男子。

因為武力、智力都很高所以希望能漸漸地使 用於戰鬥中。忠誠度之高是可以安心使用至結局的武將。他所有的等級三的「裏奧義、封神閃」是真空系中最強級的必殺技具有絕大的效果。

2名





←被琪洛當作小孩子而生氣的可林可林。



←拉帝依發覺到剛馬哈的真相是五勇士之一。



魔法兵團米魯奇
馬利安魯修



兵種	貓
成長	B
性格	攻擊的＋

武力 知力 魅力 外交 忠誠

必殺技	
1	流星の呪文（空）
2	封神反射（無）
3	SD・セレナーデ（空）

治理米魯奇威的年輕女王

有點呆呆的性格、一點小事絕不記在心上的樂天少女。但是她的魔法才能可是相當不可小覷的。

她所具有的高智力、魅力令人想將她活用於探索及內政上。反過來因為武力的數值較低所以若以兵數差來進行押制戰是很危險的。「ＳＤ、セレナーデ」是能在敵陣中落下三顆大隕石的強烈必殺技。





兵種	青　蛙
成長	C
性格	理知的＋

武力 知力 魅力 外交 忠誠

必殺技	
1	治癒の祈り（無）
2	操樹の呪文（土）
3	天魔樹操魂（土）

眞面目是白色老鼠的大方少女

是一隻白色老鼠利用魔法變身為少女後的姿態。性格相當沈穩、在米魯奇隊中也是一位不太起眼的人。

雖然武力是較低的但因為兵種是蛙所以希望能在天候為大雨時進行戰鬥。若同伴中有人會使用魔法「降雨」的話就請其將天候變為大雨吧。而「天魔樹操魂」則是能叫出敵陣中巨大植物根部的咒文。





兵種	拳　法　家
成長	D
性格	普通

武力 知力 魅力 外交 忠誠

必殺技	
1	気功弾（気）
2	防壁の呪文（無）
3	烈衝練功弾（気）

利用魔法力變成女子姿態的狐狸

她是狐狸利用魔法變身之後的姿態。相當不服輸、且有時會口出惡言。在米魯奇隊伍中是唯一能好好運用戰鬥的人材。

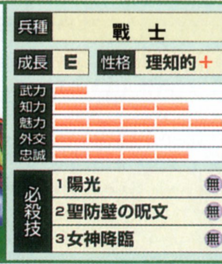
武力雖是普通程度、但是攻擊系、防御系必殺技的平衡相當好。且兵種屬於拳法使用者、所以可不受地形、天候的影響進行戰鬥。利用「防壁的咒文」可以提昇防御力此種戰法較有效。

3名

10

神聖皇國軍
可利亞士帝





兵種	戰　士
成長	E
性格	理知的＋

武力 知力 魅力 外交 忠誠

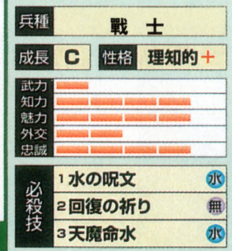
必殺技	
1	陽光（無）
2	聖防壁の呪文（無）
3	女神降臨（無）

崇拜聖神可利亞的光之法王

他所擁有的理力無限、而且人們都說他對萬物的慈愛是沒有區隔且無私的。曾於大戰中數次擊退了魔族，是位十足實力者。

因智力、魅力高所以很令人期待他政面及探索活躍程度。但又因武力低所以希望於戰鬥中能有效使用魔法。「防壁之咒文」可因應敵軍的必殺技提高防御力。





兵種	戰　士
成長	C
性格	理知的＋

武力 知力 魅力 外交 忠誠

必殺技	
1	水の呪文（水）
2	回復の祈り（無）
3	天魔命水（水）

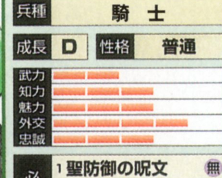
操作著恢復魔法的聖神烈亞的神官

自幼年起就仕事於可烈亞神、雖年輕但已身為神官長的補佐。每天都過著在德利放帝的身旁祈禱神蔭護的日子。

高智力、魅力是很適合當軍師、內政官。武力雖低但可使恢復系的必殺技所以於戰鬥中不要急燥、一點一滴地打倒敵軍吧。忠誠度高、且至結局為止都可安心使用於戰鬥中。

4名





兵種	騎 士
成長	D
性格	普通

武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技
1 聖防御の呪文（無）
2 治癒の祈り（無）
3 天魔聖障壁（無）

擁有最高防御咒文且在德利放皇帝的身邊

與修芳、克蕾芳同為可烈亞神殿的神官長。雖然還殘留著一點年幼的稚感令人有點不安，但是她們的素值可並非表面所見的哦。

政治面中當然是適合外交官。但因武力不高卻又擁有強力的恢復系、防御系咒文，所以可不是那麼容易就失敗的哦。且「天魔聖障壁」是防御系中最高的咒文，可大大提昇我軍的防御力。



兵種	騎 士
成長	C
性格	理知的

武力／知力／魅力／外交／忠誠

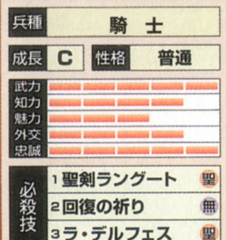
必殺技
1 気功弾（気）
2 聖防御の呪文（無）
3 烈衝練功弾（気）

與修芳同年且同爲神官長補佐

有點少一根筋且在可能發生問題的可烈亞神殿中是位問題製造者。憧景聖光騎士團中的謝隆、且只作武術的修行。

因攻擊系、防御系咒文的平衡很好，所以利用以必殺技為中心的戰法較有效。利用「聖防御的咒文」相應對手的必殺技會有較高的抵抗力、且在持久戰中請削減對手的士兵數吧。





兵種	騎 士
成長	C
性格	普通

武力／知力／魅力／外交／忠誠

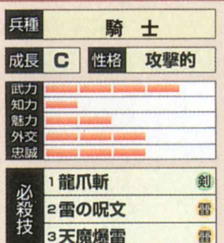
必殺技
1 聖剣ラングート（聖）
2 回復の祈り（無）
3 ラ・デルフェス（聖）

武力、智力皆優的聖王國之王

人際關很好、且重視義理及名譽比什麼都。從德利放皇帝處接受了聖劍、且因為其名氣及內在使他在鄰近諸國中享有聖名。

武力是最高程度、若能同時具備有智力高的士兵數的話就可不依賴必殺技即可進行強行突破且取得勝利。也可利用「ラ、デルフェス」給予對手大損傷、在此之上又可將恢復技運用自如。





兵種	騎 士
成長	C
性格	攻撃的

武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技
1 龍爪斬（剣）
2 雷の呪文（雷）
3 天魔爆雷（雷）

仕事於格利札的爆雷騎士

雖然是位確實擁有實力者，但是因為酒後習慣不好所以在性格上略有問題。因為認真的個性所以不可與其開玩笑，與格利札如同水與油一般的關係。

具有高武力但智力卻低所以好像易使戰鬥中的陣形失敗。若得到了能提昇智力的道具的話請一定要使用看看。且他的攻擊系咒文也很充實所以可以使用運用必殺技的戰法。



兵種	戰 士
成長	B
性格	理知的+

武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技
1 治癒の祈り（無）
2 聖防御の呪文（無）
3 回復の祈り（無）

比起戰鬥較優於外交的女僧侶

對格利札懷抱有細密的愛慕之情，雖然知了格利札與修芳的關係但是卻無法說出口。在陣中最使用恢復的咒文。

智力、魅力、外交值都只有普通的程度所以適合當外交官。武力低、也沒有攻擊系的必殺技、所以不太適合戰鬥。只要持續使用恢復系的咒文的話即會有勝機。



妖魔軍聶布卡特聶
卡烏卡布魯



兵種	魔法生物		
成長	E	性格	普通

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	病魔の呪文	邪
2	恐怖の呪文	邪
3	天魔死霊界	邪

知曉聶烏蘭特歷史的賢者

一個人寂寞地生活在聶烏蘭特南方，了無人煙的密林內地中的魔女。說了些意義深遠的言詞、以觀察對方的反應為樂。

智力之高適合軍師一務。但是因為武力是最低的程度肉搏戰中是很辛苦的吧。「天魔死靈界」是此系中最高程度的必殺技所以相當可令人期待她降低敵人士氣的追加效果。



兵種	量產型戰鬥兵		
成長	E	性格	理知的+

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	闇門	無
2	封神反射	無
3	天魔封神反射	無

身處邊境之地戴著面具之男子

然乎從不表達出自己感情只會服從主人的命令。但是在他內心中所蘊含的感情是很複雜的。最後會造認為權力者皆惡的被害妄想症的傾向。

武力高但因為智力、魅力都很低所以除了戰場上都是很難加以使用的武將。若使用「闇門」的話，就可以將戰場覆於黑暗中，且幾乎可封印住所有的恢復系咒文。

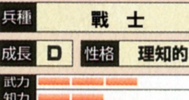
2名

13

雷峽隊伍
貝米那巴



兵種	戰士		
成長	D	性格	理知的



武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	氣功弾	気
2	增強の呪文	無
3	烈衛練功弾	気

在森林中生活的雷峽領袖

擁有強韌的肉體及精神力被稱為「鉄人」。雖具有嚴格的人格特值及頑固的地方但對部下體貼的程度也比人多了一部。

因魅力高令人期待他在政治面上的活躍。且兵種為戰士所以在平地上的戰鬥較有利。「增強的咒文」可提昇我軍的攻擊力。一使用此技多少可補一些戰力的差距。



兵種	野獸		
成長	A	性格	理知的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	動樹の呪文	土
2	大地界の呪文	土
3	天魔守地	土

值得期待其成長的魯伯克之子

呼喚大地精靈的魯伯克之子。在大自然中蕎育、所以是位可感受到大自然氣息的少年。在其體內蘊含了具可能性、未來性的才能。

所有的能力值皆低、在序幕中很難定其職務、但是成長面的期待很大。必殺技全屬土系的咒文。他所擁有的「天魔守地」是等級三中珍貴不會受地形影響的技法應多多使用。



兵種	野獸		
成長	D	性格	理知的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	反射結界	無
2	闇門	無
3	月下復活の呪文	無

擁有極高智能的猿人後裔

從古自今皆生活在森林中的猿人後裔。外觀看起來即是擁有極高智能且不愛戰爭的溫厚種族。

因智力為最高的等級所以可說是適合當軍師的武將。雖然武力低不適戰鬥但是「月下復活的咒文」卻是提昇我軍士氣技法中最高級之技。請用於面對強敵且危急之時吧。

4名

13 雷峽隊伍 貝米那巴 4名



拉那克雷士
ラナグレス

兵種	戰士		
成長	D	性格	普通

武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技		
1	龍爪斬	劍
2	劍魔連斬	劍
3	――	

雷峽隊伍中擁有一級腕力的男子

寡言且看起來一幅擺架勢的樣子但是到了危急之時可是很靠得住的哦。曾經在森林內地中以找木為生。

智力、魅力、外交值都是最低的等級所以難任其職務。而且必殺技也只包含到等級二為止所以在序幕中的戰鬥想必很辛苦。使用了「劍魔連斬」的戰法較有效。

14 貓軍團 布利西 3名



馬利馬
マリマー

兵種	貓		
成長	B	性格	理知的

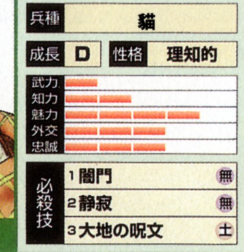
武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技		
1	龍爪斬	劍
2	操樹の呪文	土
3	劍魔連斬	劍

其智力低的苦難貓戰士

雖有貓族的氣息但是性情溫和、幾乎不會去侵略他國。但是因為最近的世界愈來愈混亂，所以為了保護自身而組織了兵團。

因為智力最低所以在戰鬥時陣形失敗的機率很高。而且「操樹之咒文」也只有等級二的效果，請注意其威力不大。但成長的可能性大令人期待其在結局時強大的戰力。



諒
ニャン

兵種	貓		
成長	D	性格	理知的

武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技		
1	闇鬥	無
2	静寂	無
3	大地の呪文	土

仕事於馬利馬的白毛貓族

並不是因為有強大的望，只是基於貓族特有的好奇心而參加了軍隊。本來有其受到馬利馬喜愛之處而被加以重用。

能夠使用二種類的天候變化技是很珍貴的。魅力、外交值很高、適合外交官。貓此兵種夜間眼睛很利，所以適應黑暗，但是有必要注意其不適應於大雨、熱風等惡劣的天氣哦。



強西魯
キャンセル

兵種	貓		
成長	C	性格	攻擊的

武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技		
1	龍爪斬	劍
2	集気砲	気
3	劍魔連斬	劍

與貓族並肩做戰的劍士

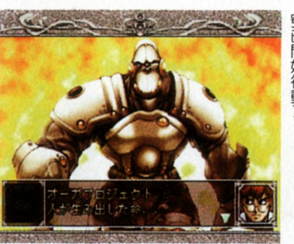
當他在森林中流浪時被馬利馬所救從此以後就與貓族一同生活的劍士。以前曾經身為傭兵在各地流轉。

能力值雖不頂高但是因為忠誠度高可以一直使其戰鬥至遊戲結束。其所使用的「劍魔連斬」會依敵軍的陣形有很大的效果差。請有效運用於敵方採包圍陣形之際。





必看事件



←從食人魔計劃中誕生出來的13號已開始行動了。



←說貝貝是偽裝的冰琪。

15

黑騎兵點拉
卡至西魯昂



兵種	騎士		
成長	E	性格	攻擊的+

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技
1 剣魔連斬
2 殺意の呪い
3 ランシュバイク

率領克拉黑騎兵們的黑暗騎士

率領克拉黑騎兵們的黑暗騎士他是一位把自己靈魂賣給魔醫的暗黑騎士，從以前就一直跟隨在魔王軍之下，後下藉由消滅西涅斯的機會，企圖稱霸世界。

由於武力相當高所以不用依賴必殺技也可以輕易取勝，在他所具有的必殺技中屬於等級了的「衝殺」最有看頭，不過要注意的是在天候屬於日照的情況下無法使用。



兵種	魔法生物		
成長	C	性格	理知的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技
1 凍土 無
2 氷界の呪文 氷
3 天魔氷結 氷

喪失感情的瘋狂劍士

由於身體被埋石無數寶石之下而使他無法表達任何感情，會控製冷凍系的法術，一直追隨加沙到現在。

因智力高，故不被當成戰力核心，其中冰系的必殺技是熱風但要注意無法在沙漠的條件下使用。另外由於多魔法生物，只種因此幾乎不受任何天候、地形的影響是十分方便的戰力。



兵種	不死系		
成長	E	性格	普通

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技
1 龍爪斬 剣
2 剣魔連斬 剣
3 恐怖の呪文 邪

追隨加沙的榮耀戰士

以前曾是魔王軍將校的一員，後來因消滅西涅斯而陷入凋零的命運，直到與加沙下了血的契約便一直跟在其身旁。

由於兵種多不死系的緣故，因此完全不受地形因素影響，另外有利的戰場的黑暗，要當心一些日照的場所。其絕招中「恐怖的咒文」不光可以使對方兵種減少這能分斷敵軍的陣形相當有用。



兵種	村人		
成長	C	性格	普通

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技
1 闇門 無
2 龍爪斬 剣
3 剣魔連斬 剣

與加沙生死與共的騎士

自古以從便屬於加沙的騎士，由於性格殘忍，所以一直被當成加沙的左右手。不拿手的是天候與地形一些外在因素。

所有能力值都不高，是個沒多大用處的武將，而且因兵種屬村人所公在其他外來因素的影響相當大，戰術則以「劍魔運斬」為中心。

4名





←當大蛇丸與殭屍對決之前先與他對話便不會成為我方敵人。



←肯拉懷著某憧執著狙擊亞西雷亞兩人之間似乎存在有什麼因緣。

普魯瑪克 ブルマク

兵種	翼戦士
成長	E
性格	理知的＋

武力 知力 魅力 外交 忠誠

必殺技
1 気功弾 気
2 爆風の呪文 風
3 エアロストリーム 聖

棲息在酸險岩山之中的有翼人首領

躲避人類，害怕與人類接觸的，十分燙手的同伴隊長，若一但成為對手則不會容許別人入侵他們的家鄉。

其武力相當高要儘量保存這類的兵種而且因是有翼戰士，完全不會受地形因素干涉相當方便只需要留意大雨之類的氣候就可以了。其「海潮」是聖系咒文裡頭最有效的法術。



塔伊魯 タレル

兵種	翼戦士
成長	D
性格	理知的

武力 知力 魅力 外交 忠誠

必殺技
1 風招 無
2 風の呪文 風
3 爆風の呪文 風

擁有風神稱號的名將

具有可以聽及控制風的才能，對於普魯瑪克的封閉作風感到困惑會傾全力保護家園。

能力值很平均，不過其「爆風咒文」所造成的龍捲風卻是可以打倒半數以上敵人的強大技巧，只是天候在平常及日照的情況下無法使用，要等到使用之際才是分勝負的時機。



克魯克姆 クールクム

兵種	翼戦士
成長	B
性格	理知的＋

武力 知力 魅力 外交 忠誠

必殺技
1 治癒の祈り 無
2 風の呪文 風
3 回復の祈り 無

羨慕普魯瑪克的女孩子

永遠都無法安定本來的性格是她的特徵樂趣是自由地在天空中漫步是一位熟悉回復咒文的戰士。

武力、智力都低，因此不敵合於作戰，若相戰鬥的話只能憑本身的回復咒語來做持久戰，其唯一的攻擊法術是「風咒文」愈多敵兵愈有效果。



西魯加 ジャールガ

兵種	翼戦士
成長	C
性格	攻擊的＋

武力 知力 魅力 外交 忠誠

必殺技
1 異界の呪文 邪
2 爆風の呪文 風
3 亜空間の呪文 邪

號稱波魯波克之鷹的男人

全身由黑衣包覆是一位具有恐怖黑鷹稱號的男人，也可說是普魯瑪克的遠親。

因為本身的忠誠度很低在使用他的時候容易叛變，所公要想留下他便要想法子提高忠誠度。其「亞空間的咒文」這附加有分散對方陣形的功能。

4名



必看
事件



←對具有自己母親容貌的亞伊拉感到十分生氣的比洛。



←身為人魚的亞瑪利，一直守護著海的安寧。



17 幽鬼妖魔兵團 西西克





克雷西多拉
グレーシャトラ

兵種	魔法生物
成長	D
性格	攻擊的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

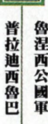
必殺技
1 病魔の呪文 邪
2 殺界の呪い 邪
3 邪神ヘルズジーン 無

研究魔道的黑暗魔法師

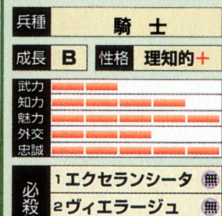
利用法術來控制死者企圖造成世界混亂，在性格方面也相當自我能看出其自大的一面。

由於智力、魅力及外及方面都很優秀，所以出說服同盟的成功機率十分高。此外因兵種屬魔法生物可以不其餘天候、地形因素影響作戰。其「邪神召喚」是一種呼喚邪惡靈魂的召喚法術。









貝貝
ぺぺ

兵種	青蛙
成長	B
性格	理知的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技
1 闇門 無
2 幻惑の呪文 邪
3 恐怖の呪文 邪

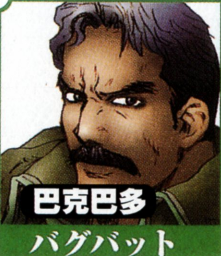
尊敬兵雷西多拉的愛徒

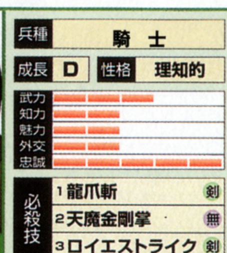
為了取得克雷西多拉的信任而不斷地以魔法師的身份修行，看起來雖然外表相當隨和但也為自己嚴厲的一。

魅力，外交值高，也是一位傾向外交官的武將，相對地其武力之低則不適合作戰使用，由於兵種屬青蛙，因而在大雨或混地的條件下更能發揮出潛力來。「恐怖咒文」也有崩毀對手陣形的功用。

2名

18 魯涅西公國軍 普拉迪西魯巴





利多魯斯諾
リトル・スノー

兵種	騎士
成長	B
性格	理知的+

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技
1 エクセランシータ 無
2 ヴィエラージュ 無
3 ラ・デルフェス 聖

嬌傲的北方小國女王

明白世界末日的來臨，而日夜乞求，現在則受到魔王之子西多的吸引下，在愛與義之間打轉。

智力、魅力與外交值都十分高，相當合適對外同盟，合戰，其「大回復」咒文可使數百人回復體力，「大集中」則可給對方痛擊。

巴克巴多
バグバット

兵種	騎士
成長	D
性格	理知的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

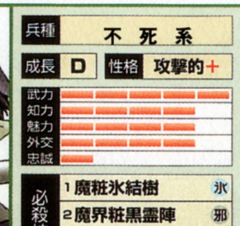
必殺技
1 龍爪斬 剣
2 天魔金剛掌 無
3 ロイエストライク 剣

受利多魯斯諾重用的大臣

自魯涅西前國王之時便抱持著相當濃厚的正義感，並且對斯洛十分有好感，十分能取得對方的信賴。

武力很強必殺技的種類也不少，是一位能多方位作戰的武將，特別是威力強大的「衝刺」更是不受任何條件影響使用要好好善用。





西多
ジャドウ

兵種	不死系
成長	D
性格	攻擊的+

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技
1 魔粧氷結樹 氷
2 魔界粧黒霊陣 邪
3 G・シュトローム 無

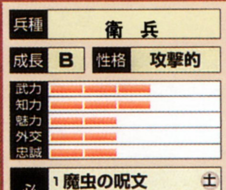
承繼大魔王之血的黑暗貴公子

他是琪洛的親身大哥，但因西多自小就被西涅斯封印所以不知道他的存在直到西涅斯死後才復活。

所有的能力值都高能應付各種職位，不過其忠誠度低要當心會出走。其戰力是所有武將中最高的等級尤其是使出「G狂怒」更是無人能檔力是所有武將中最高的等級尤其是使出「G狂怒」更是無人能檔。

3名





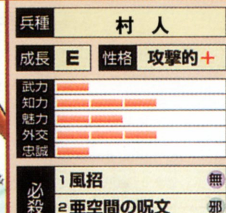
兵種：衛兵
成長：B　性格：攻擊的
武力／知力／魅力／外交／忠誠
必殺技：1 魔虫の呪文（土）　2 大地界の呪文（土）　3 召喚バジアルド（土）

統治砂漠西比多斯王國的年輕國王

殺害自己父親而以新王的名義統治國家，被稱為「砂漠之鷹」而引起周圍各小國的恐慌。

他的兵種是唯一能利用砂漠地形作戰的衛兵，此外「大地界咒文」與「召喚地獸」也都是能存砂漠中使用的秘技，可說是砂漠作戰中的高手，在作戰時要當心。





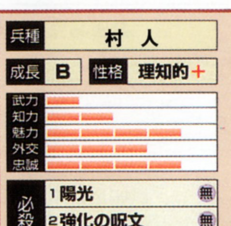
兵種：村人
成長：E　性格：攻擊的＋
武力／知力／魅力／外交／忠誠
必殺技：1 風招（無）　2 亜空間の呪文（邪）　3 ―

長於智力的皇太后

是加瑪拉魯的親身母親，十分渴望權力而想掌握西比多斯政權的皇太后，在先生的暗殺事件中，也是暗中策畫的一份子。

由於武力屬於最低等級，因此完全不適合於接近戰，即使到了等俏3戰力也沒什麼變化，完全不是戰將的類型，不過其「亞空間咒文」可使對手的陣形崩壞對作戰十分有利。





兵種：村人
成長：B　性格：理知的＋
武力／知力／魅力／外交／忠誠
必殺技：1 陽光（無）　2 強化の呪文（無）　3 治癒の祈り（無）

受王官召募參加的村民

擁有崇高的愛國心，雖身為女孩子卻不受強權壓迫且極受村民愛護的角色，作戰時主要負責後方的支援任務。

魅力與外交值高，傾向於外交人物，而且武力相當低即使是咒文方也多是回復系的咒語。在咒文整中的「強化咒文」也只能幫助隊伍打敗少數敵人。




兵種：衛兵
成長：E　性格：普通
武力／知力／魅力／外交／忠誠
必殺技：1 魔虫の呪文（土）　2 風の呪文（風）　3 魔虫群の呪文（土）

控制魔蟲的西比多斯隊長

他是西比多斯軍中的前鋒隊長，相當擅長在砂漠中作戰，時常考量到自己的身份即使對命令有所懷疑也會不顧一切全力去完成任務是十分盡責的戰士。

等級3的「魔蟲群咒文」是一個可在沙漠中使用的法術，而且配上本身兵種原就能在砂漠地形作戰威力倍增。另外「風咒文」也是一項能在全地形中使用的秘技。





←不想聽利多魯斯諾說話的拉迪。



←以相當輕視口氣嘲笑著想守護森林的亞西雷亞的西多。

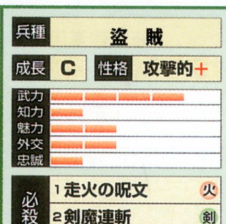


20

烏克魯盜賊團

黑魯哈普魯





兵種	盜賊
成長	C
性格	攻擊的+

武力 知力 魅力 外交 忠誠

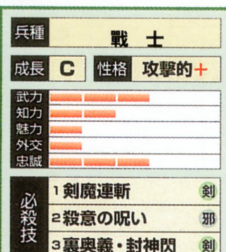
必殺技		
1	走火の呪文	火
2	剣魔連斬	剣
3	裏奥義・封神閃	剣

在大戰時聞名的大盜賊

趁著世界混亂之際而趁機攻打涅巴島南部，引起人們的恐慌，具有相當精細的個性與能以笑臉斬殺對手的殘暴性格。

雖武力高但智力卻低在組織陣形時往往會失敗，要想法子多利用道具來補充這方面的缺失。其盜賊兵種幾乎不受任何地形或天候方面的影響是十分好用的兵種之一。





兵種	戰士
成長	C
性格	攻擊的+

武力 知力 魅力 外交 忠誠

必殺技		
1	剣魔連斬	剣
2	殺意の呪い	邪
3	裏奥義・封神閃	剣

大陸上首屈一指的戰士

原本不服從任何人但卻在奇緣之下併入瑪比軍中，相當契合，不過與其說是瑪比的屬下倒不如說他倆有相等的地位。

武力雖不高但卻具備了威力強大的必殺技，尤其是「裏奧義封神閃」更是用衝擊波來打敗敵陣全體的獨力必殺技之一，在對中央陣形更具效果。





兵種	拳法家
成長	B
性格	理知的

武力 知力 魅力 外交 忠誠

必殺技		
1	集気砲	気
2	烈衛連気砲	気
3	——	

具有烏克魯盜賊團之名的竊盜師

他是瑪比在盜取東西方面依賴的專家經常一個人默默作戰，原是戰爭迫害下的孤兒。

全體平均能力雖大，卻有相當的成長性，只可惜到等級3才具有必殺技，因此在首章故事之中面對的是十分辛苦的挑戰，多給予他必殺技修得道具吧。

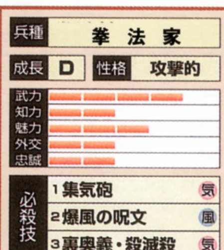
3名

21

旅團夫利亞斯

夫利亞斯





兵種	拳法家
成長	D
性格	攻擊的

武力 知力 魅力 外交 忠誠

必殺技		
1	集気砲	気
2	爆風の呪文	風
3	裏奥義・殺滅殺	気

原瑪比的得力助手

由於不滿瑪比的殘暴手段便企圖暗殺他可惜失敗了，後來便自己脫離成立一軍。性格自由奔放。

武力強，而且必殺技方面也不少是一位以作戰為主的武將，此外兵種是拳法家能完美地利幅地形配合作戰發揮能力。只要數量多即使不用必殺技也是十分有力的軍團之一。



兵種	魔法生物
成長	C
性格	理知的

武力 知力 魅力 外交 忠誠

必殺技		
1	静寂	無
2	治癒の祈り	無
3	天魔聖障壁	無

幫助多利克普魯的稀世美少年

認識了因暗殺瑪比失敗而逃亡的多利克普魯後便加入其中的陣營之中，不只想法一普魯相似，在其他方面也算得上是有用的助手。

要利用其高魅力來參與政治活動。另外兵種魔法生物也不受地形、天候其他因素改變十分有利，必殺技則是以防後回復為中心的持久戰類型拿手逐漸削滅對手戰力的作風。

4名

月心
月心（ゲッシン）

兵種	步兵
成長	E
性格	理知的＋

武力
知力
魅力
外交
忠誠

必殺技		
1	剣魔連斬	剣
2	増強の呪文	無
3	裏奥義・封神閃	剣

通常攻擊優先的武將

但大戰時以1人身份便拯救了瑪洛瑪基之地，事後受到表揚而加入現在軍團之中，可是不久便又離去。

武力強能利用優點打敗對手，此外其等級3的必殺技「裏奧義封神閃」也是一種適用於所有條件下使用的技巧，相當方便，步兵兵種則不受天候限制，整體說來是傾向作戰為中心的武將。



アザミ

兵種	海賊
成長	C
性格	理知的

武力
知力
魅力
外交
忠誠

必殺技		
1	疾風手裏剣	空
2	防御の呪文	無
3	虚空手裏剣	空

原本比男生更有氣慨的海賊

為謀生存而追求人類和平踏上海賊之路的他，一直過著逃亡的生活而且直到現在這不適應自己是一位女生。

能力不高對作戰沒多大幫助，但由於兵種是海賊，只要條件在大雨或與水有關係的場地裡便可發揮戰力。其「虛空手裏劍」也是一種適合於各種限制下使用的技巧之一。



ガイザン



兵種	量產型戰鬥兵
成長	E
性格	普通

武力
知力
魅力
外交
忠誠

必殺技		
1	特別部隊	無
2	毒殺弾道砲	無
3	召喚ゴーレム	無

控制克雷姆的戰鬥國家司令官

具有十分冷靜而正確的破壞力，同時也是一位提出從事人造戰士部隊生產的建議者，事實上他也支配者戰鬥國家多烏姆是新生魔王軍基克的父親。

因外交值高，十分合適於同盟或說服對手，而兵數雖多但戰力低也無多大助益，只是因具有「召喚克雷姆」的必殺技所以才可輕易突破敵陣。



ゼロ



兵種	量產型戰鬥兵
成長	D
性格	普通

武力
知力
魅力
外交
忠誠

必殺技		
1	集気砲	気
2	烈衛連気砲	気
3	瞬殺光波	無

戰鬥國家多烏姆的最高級戰鬥兵

沒有戰鬥之外的慾望也沒任何感情是自己要求要重新改造的戰士，其生存的目的只為了追求戰爭並且消滅所有對手。

雖魅力3與外交值的數值不高但由於其實力相當顯著因而可活用的地方也不少，值得期得。長於接近戰，可是等級3的「瞬殺光波」效果卻不大要當心才好。



イチゴウ

兵種	量產型戰鬥兵
成長	D
性格	普通

武力
知力
魅力
外交
忠誠

必殺技		
1	来霧	無
2	烈衛練功弾	気
3	瞬殺光波	無

平衡能力值而改造的武將

他是以實用為主而被生產出來的，除了其能受到加沙肯定之外，本紙也是為了家族的幸福而自願改造的戰士。

武力、智力方面的能力都十分平均，因此是一個很有用的戰力可惜儘管必殺技全是攻擊類型但威力並不但只能以數量戰來打敗對手，長於接近戰。

22 多烏姆戰鬥國家 亞伊克斯 **4名**



兵種	量產型戰鬥兵		
成長	D	性格	攻擊的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技
1 気功弾（気）
2 烈衛練功弾（気）
3 瞬殺光波 改（無）

具有優秀性能的戰鬥兵

雖較零機器人類型有較輕巧的裝甲，但性能卻更高，他們也是受到了加沙的花言巧語而志願改造的士兵，可說是熱衷作戰輕人的典範。

必殺技因完全是與攻擊相關，所以即使智力提昇也是傾向戰鬥的武將，對量產型產鬥點而言沒有不合適的地形相當有用。作戰方式以肉博對為中心特別是「瞬殺光波改」的威力更是強大。

23 海賊哈涅西 迪西魯克諸島 **3名**



兵種	海賊		
成長	D	性格	普通

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

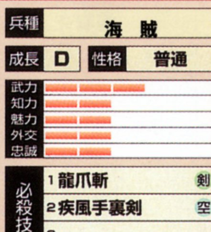
必殺技
1 水の呪文（水）
2 劍魔連斬（劍）
3 天魔水槍斬（水）

涅巴島的大海賊

雖出身貴族但卻決然捨棄國家而成為一個海賊是一立相當沈默的男人，不過其部下也比別兵種有較強的威力。

武力值高且必殺技也都與攻擊系統相關的戰鬥型武將。其「天魔水槍斬」是水系攻擊中最強的技巧，利用槍狀的巨大水流來毀滅對手，而且這項技巧這不受任何地形、天候的限制。





兵種	海賊		
成長	D	性格	普通

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

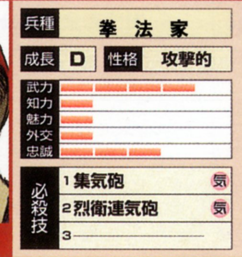
必殺技
1 龍爪斬（劍）
2 疾風手裏劍（空）
3 ——

想出名的西歐談判高手

不但嫉妒短時間內就成為海賊頭目的西歐，想出名的心態也十分強烈，憑自己的努力建立起今天自己的地位。

能力值平均而必殺技也無任何明顯之處特別是到等級3才具有特殊技巧十分不例。不過只要兵種在大雨的條件下作戰便可發揮功用。





兵種	拳法家		
成長	D	性格	攻擊的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技
1 集気砲（気）
2 烈衛連気砲（気）
3 ——

海賊哈涅西的水手長

因海賊中的任何派別都不把他列入其中所以受到西歐的重用，可惜具有堅強的肉體卻有猶豫的性格，凡事都要靠別人下決定。

智力、－魅力及外交值都相當低是一位盡量要避免給予他其他職物的武將之一，而且雖戰力高但智力低也易造成陣形的組合失敗。另外在等級3之際才開始具有必殺技是一位不是很好利用的武將，在派遣時要當心。



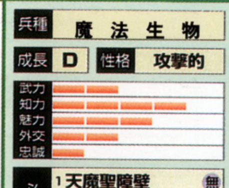


←因人魚亞瑪利提出想守在西歐身旁的要求故便讓他加入隊中。



←與年就失散的索夫拉決戰的沙普洛。



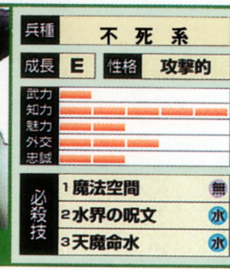


控制時間與空間的時空魔導師

雖身為一位女性，但卻傳說中的5勇者之一，不光是相當留意目前世界的動向，也十分樂意見到以後的變化。

由於本身智力十分高要多利用這方面的功用在政治方面雖武力上比不上智力但卻擁有不受限制的攻擊法術即使做為戰鬥用的武將來使用也很方便。





沙普洛之師的助言者

負責傳承大魔導師加雷那傳說的角色，本身早已歷過無數的修羅首場才到現在這種地步。

擁有最高的智力值比較傾向於軍師方面的工作，不過他的必殺技也相當強，若運用在場上也很有利，尤其是「天魔命水」是最高級的水咒文可打倒了成的敵軍。





由克塔瑪創造的半生半死怪人

其誕生時期約在西元前世紀，除了有超乎常人以外的力氣這完全服從克塔瑪的命令。

除武力之外全部的能力值都最低無法擔任任何職務其必殺技等級3的「妖魔守地」是地系魔法的最高咒文，也具有崩解對手陣形的附加作用。

3名





治理大陸中央小國的年輕君王

除了逐漸收集旗下的人材之外，本身也相當卑屈有小孩子的一面，可是另一藏面也非常害怕致變，疑神疑鬼。

若要成為一位君主則全體能力過低，再加上武力也不高完全不適合成為一個戰鬥武將。可是必殺技「防壁咒文」卻能提高本身的防後力，之後再配合攻擊來慢慢地減少對手的體力。



兵種	戰士		
成長	D	性格	攻擊的+

能力	
武力	■
知力	■■■
魅力	■■
外交	■■■
忠誠	■

必殺技		
1	強化の呪文	無
2	聖防御の呪文	無
3	天魔封神反射	無

肯哈姆王國軍的參謀

負責西巴的外交工作，可說是一位負責實際王國運作的重要人物，對於戎家情替比自己出名要來得重要。

因忠誠度過低要留意出走的可能性，另外武力也不高不合於戰鬥型的武將，其「天魔封神反射」能完全反彈對手施加的魔法力。

4名

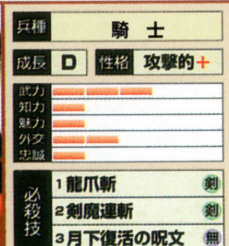


25

肯哈姆王國軍
波洛尼

4名





那克魯 ナックル

兵種	拳法家		
成長	D	性格	攻擊的

能力	
武力	■■■
知力	■■
魅力	■■
外交	■■
忠誠	■

必殺技		
1	氣功弾	氣
2	防壁の呪文	無
3	烈衝練功弾	氣

肯哈姆王國軍屬下１人

由於武功沒有顯著因此相對於史加是相當激進的王位，爭奪著候選人。

武力與戰鬥值相合，特別是拳法家的身份能善用地矛發揮出自己的能力。另外「壁咒文」可提高己方防御力以利於進行戰事，可是當心忠誠度不高會出走。

貝亞多拉 ベアードラ

兵種	騎士		
成長	D	性格	攻擊的＋

能力	
武力	■■■
知力	■
魅力	■
外交	■■
忠誠	■

必殺技		
1	龍爪斬	劍
2	劍魔連斬	劍
3	月下復活の呪文	無

蒙面的謎樣的武將

全身由堅固的鎧甲包圍，完全不知道他的真面目，可是由整體風格看來，有傳說說他是以往與史昌爭奪失敗的西巴之父。

除武力外並沒有其他特點，無法勝任其他工作，而「月下復活咒文」可高我軍工氣，來逐步提昇武力進行對己有利的作戰。

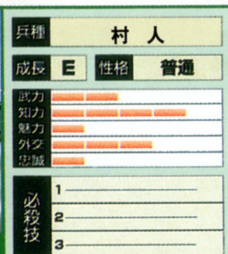


26

黑雷西解放軍
巴拉斯、努伊

3名





瑪哈拉西 マハラージャ

兵種	村人		
成長	E	性格	普通

能力	
武力	■■
知力	■■■■
魅力	■
外交	■■■
忠誠	■

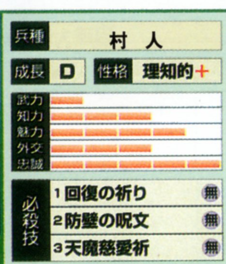
必殺技	
1	──
2	──
3	──

沒有必殺技的劣鬼國家之王

相當注意且自我重心的人物完全不在乎目前的世界動向，只關心自己的望是一個十分單純的男人。

弱點是無任何必殺技，而且兵種又屬於村人，非常不利作戰，此外在魅力與政治值都很低無法期待有何種作為是無用的角色。





克雷西多 クレセント

兵種	村人		
成長	D	性格	理知的＋

能力	
武力	■
知力	■■■
魅力	■■■■
外交	■■■
忠誠	■■■■■

必殺技		
1	回復の祈り	無
2	防壁の呪文	無
3	天魔慈愛祈	無

愛瑪哈拉西任賴的姐姐

拯救受人道壓制，不斷勞動的瑪哈拉西，不過其立場卻是中立的，即使曾經助過瑪哈拉西。

魅力、外交值不低可以當做外交官使用，可惜戰力上由於屬於村人兵種武力弱。另外「天魔慈愛祈」是強力的回復咒文，最多可回復８００～９００的兵種體力。



魯克洛克 ルグログ

兵種	衛兵		
成長	D	性格	普通

能力	
武力	■■■
知力	■■
魅力	■■
外交	■
忠誠	■■■■

必殺技		
1	龍爪斬	劍
2	劍魔連斬	劍
3	烈衝連氣砲	氣

率領重裝步兵的黑雷西解放軍長

受了克雷西多言論的影響開始對瑪哈拉西的做法感到懷疑，不過他依日率領重裝步兵作戰。

武力不弱並且這有強烈的必殺技攻擊是一位作戰方面值得信賴的人物，另外「烈衝連氣砲」可使近三成敵人消失，打破陣形。

27 冥府兵團 亞雷西塔多 1名

魯多拉
ルドーラ

兵種	魔法生物		
成長	E	性格	理知的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技
1 幻惑の呪文 邪
2 天魔幻夢陣 邪
3 天魔異界門 邪

全身具有七隻眼的魔界戰將

與西涅斯相同的魔力等級，相當使人們害怕，不過對人類並沒興趣只獨自一人看守著地獄之門。

全能力高，在政治或戰鬥兩面都有值的期待之處，而且兵種魔法生物更有非常高的戰力，這是比洛與西多烏所不及之處。「天魔異界門」是必殺技中能全城造成對手大量傷害的咒文。

28 騎兵多伊克 加魯加西 3名



哈迪洛
ハン・デ・ローン



兵種	騎士		
成長	E	性格	攻擊的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技
1 大地の呪文 土
2 爆風の呪文 風
3 天魔守地 土

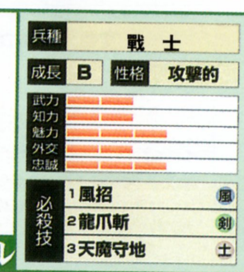
草原流浪族群之王

其特徵便是與自然同生共死這個觀念，自動地守護著全族的安寧，戰力雖強卻有不好戰的優點。

所有能力平均無特色，不過必殺技的使用咒文卻不少能在戰場上發揮有效作用。其「天魔字地」這種等級3的咒文是最高級的工系法術同時有破壞敵陣的效用。



哈迪克魯
ハン・デ・クル



兵種	戰士		
成長	B	性格	攻擊的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技
1 風招 風
2 龍爪斬 劍
3 天魔守地 土

哈迪洛的親生兒子

雖體內承繼一族之王的血統但依洄是幼稚的王子，他以他父親為目標繼續放羊生活下去。

能力雖平均且武力不高但卻能以必殺技為中心戰法來攻擊非常有用。另外因「風招」使在戰場上使強風吹來的氣候改變洲，對特殊的對手才有用。



哈迪烏姆
ハン・デ・ウォム



兵種	戰士		
成長	E	性格	理知的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技
1 龍爪斬 劍
2 大地の呪文 土
3 劍魔連斬 劍

騎士多克的次男

與哈迪洛是兄弟，不但忠誠度高也稱得上是洛的好右手，因過於忙碌想好好地跟父母做交流。

因具有強力的必殺技，所以在戰場上反得依賴，而「劍魔連斬」的技巧則要先把對手包圍才能有較大的效果。在攻破敵方陣容時也一口氣打倒對手吧。





←亞西雷亞對於自私地自為滿身利益作戰的比洛感到十分生氣。



←出現與黑魯加伊亞面前的殭屍，究竟他們的關係是…

29 拳聖軍拉克魯姆 夫利



7代哈瑪歐 / 7代ハマオウ

兵種	拳法家
成長	A
性格	攻擊的＋

武力 知力 魅力 外交 忠誠

必殺技	
1	烈衛練功弾
2	烈衛連気砲
3	裏奥義爆裂功覇

夫利的年輕君主

自幼便有武學才能，到了長大之後繼承國王之位，正義感很強，嫉惡如仇是他的性格，不但擁有「拳聖」的封號，這十分受人民愛戴。

武力高不光適用於接近戰之中，尚且包含許多的必殺技巧，當中「裏奧義爆裂功霸」更是最高級的技巧，能在所有限制之下使用，非常方便。另外本身高度的成長性也值得期待。



沙肯奇 / ザンゲキ

兵種	拳法家
成長	E
性格	普通

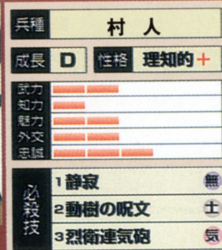
武力 知力 魅力 外交 忠誠

必殺技	
1	集気砲
2	増強の呪文
3	烈衛連気砲

教導哈瑪歐武術的高齡拳鬥家

一直在遠方守護著哈瑪歐君王的成長，其原因是5代已逝去的祖先受了哈瑪歐的恩惠而放棄一切追隨在後。

外交值高可活躍在說服與同盟之類的任務，雖本身因戰力不足不合於戰場使用，但「增加咒文」卻可提昇我軍戰力減少差錯。



雷夫 / レンフォー

兵種	村人
成長	D
性格	理知的＋

武力 知力 魅力 外交 忠誠

必殺技	
1	静寂
2	動樹の呪文
3	烈衛連気砲

從祖先開始便服務哈瑪歐

雖本身無私欲在默默地做事卻受到下方的評判之聲，其外表從以前到7代哈瑪歐都一直沒任何改變。

能力值低無法從事其他作業同時由於兵種屬村人戰對戰爭也不手，只有必殺技「烈衛連氣砲」可以一用來作戰。



瑪利魯 / マリル

兵種	拳法家
成長	B
性格	攻擊的

武力 知力 魅力 外交 忠誠

必殺技	
1	防御の呪文
2	烈衛練功弾
3	回復の祈り

與哈瑪歐家族其名的女拳法家

與哈瑪歐是青梅竹馬一同學習拳法，對能力方面十分有自信，即使與沙肯奇對戰也不遜色。

武力與智力相當，而且兵種又是能利用地形發揮戰力的拳法家再加上必殺技又是數字兼備相較之下便值得使用在作戰上，「防御咒文」是能提高防御力的招式。

4名







←熱衷作戰的大蛇丸，相當期待與拳聖哈瑪歐的戰鬥。



←在氣勢上不輸伊努歐可是實力方面呢……。





兵種	騎士
成長	C
性格	攻擊的+

必殺技	
1	劍魔連斬 (劍)
2	爆炎の呪文 (火)
3	裏奧義・封神閃 (劍)

強國夫拉斯塔之王

夫拉斯塔王是精於軍略智略，武略及武藝的天才，趁著魔王死王不受魔軍干涉的機會大舉擴張自己領地。

因武力高在作戰上也有十分的威力而且必殺技「裏奧義封神閃」這會放出三個衝擊波打擊對手，最適合與大範圍且人數眾多時使用。





兵種	戰士
成長	D
性格	普通

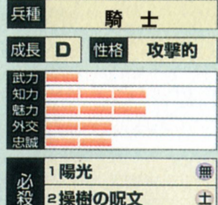
必殺技	
1	竜爪斬 (劍)
2	劍魔連斬 (劍)
3	—

率領克拉黑騎兵們的黑暗騎士

承繼魔族之血的天才騎馬隊長　夫拉斯塔第一騎馬隊長，能巧妙地利用自己才能控制超強的騎兵，有能力的指揮官。而且體內還承繼了魔族之血。

與其他能力相較之下武力較為明顯適合在戰鬥使用的類型，而且兵種屬戰士更能在平地發揮效果，只可惜等級3的必殺技並沒有特別出色之處。





兵種	騎士
成長	D
性格	攻擊的

必殺技	
1	陽光 (無)
2	操樹の呪文 (土)
3	天魔封神反射 (無)

優於戰略的女性指揮官

雖身為一位女性卻能成為夫拉斯塔軍當中的第一步兵隊長，率領重裝兵作戰，因在戰略上十分出色是靠實力取得今日的地位。

武力不高所以作戰是要多利用必殺技來輔助，其中的「陽光」更對黑龍西比斯之火之外的龍騎士之戰有超強的效果，只是在使出「陽光」這項技巧之後要當心其餘2、3級的法便無效。





兵種	戰士
成長	D
性格	攻擊的+

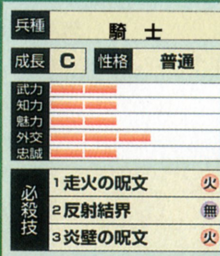
必殺技	
1	集気砲 (気)
2	劍魔連斬 (劍)
3	—

長於力氣的重裝部兵隊長

身為夫拉斯培軍的第二步兵隊長，相對於第一步兵隊長多米尼姆有更強大的武力，對多米尼姆如此受國王器重這件事十分不滿。

由於沒有級3的必殺技所以不用期待在使用必殺技的效果方面，不過因武力強平常的打擊便十分有效，如果可以要多多使用提昇智力的道具較佳。





兵種	騎士
成長	C
性格	普通

必殺技	
1	走火の呪文 (火)
2	反射結界 (無)
3	炎壁の呪文 (火)

優於談判方面的男畫家隊長

夫拉斯塔兵團的第二騎馬隊長，負責支援第一騎馬隊長兵利多夫的任務另外因是男畫家所以具備優秀的交涉能力而被重用。

武力低，在作戰上也相當吃力，不過這方面可用必殺技來補充，尤其是「炎壁咒文」更是能使對手受到極大的創傷，不過留心使用的天候有相當限制。



30

夫拉斯塔兵團

洛奇歐



西魯歐　ジルオン

6名

兵種	魔法生物
成長	E
性格	理知的

武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技
1 闇鬥 (無)
2 水界の呪文 (水)
3 召喚ゴーレム (無)

夫拉斯塔兵團的智囊團

過著隱居的生活是以前的智將後來受到沙夫拉兵的請求才決定要再度投身戰火之中成為兵團的參謀。

智力、外交值高但武力很低可說是只能成為軍師或內政、外交傾向的職務不過「召喚兵雷姆」是一項強力的咒文，有了它在戰場中也可以發揮一定的功用。

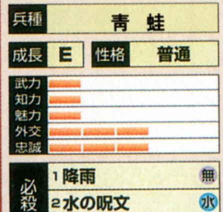
31

青蛙軍

貝魯歐普



瑪克　マーク



兵種	青蛙
成長	E
性格	普通

武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技
1 降雨 (無)
2 水の呪文 (水)
3 水界の呪文 (水)

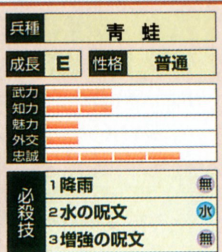
樂天的青蛙王

居住涅巴島濕地的青蛙王國為青蛙族的居民大多相當樂天自然王上也是像瑪克一樣安逸的個性。

武力、智力都是最低，無法使用在平常的作戰之中，不過兵種青蛙只要在大而或濕地中便成為最強的戰力，在作戰開始使用「降雨」的話對作戰非常有利。



歐雅瑪　オヤマ



兵種	青蛙
成長	E
性格	普通

武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技
1 降雨 (無)
2 水の呪文 (水)
3 增強の呪文 (無)

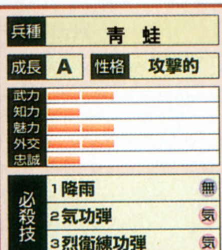
使用水的青蛙隨從

他是青蛙王瑪克的隨從經常跟在王上身旁服侍是一位相當好個性的角色，可是也因為這原因造成很多失敗。

武力低在作戰上來說十分不討好，不過因具有可提高工兵戰力的「增強咒文」所以好好利用的話也能補充自己這方面的缺失。



瑪姆塔姆　タムタム



兵種	青蛙
成長	A
性格	攻擊的

武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技
1 降雨 (無)
2 気功弾 (気)
3 烈衝練功弾 (気)

青蛙軍中唯一的好戰派

這是青蛙軍中唯一對戰鬥有興趣的隊長，因對瑪克國王抱持著不滿而受到輕視建議也不受採用。

所有能力低，因此可期待的成長性高，在對戰爭方面只要使用「防雨」便可造成對自己有利的戰場，而且「烈衝練攻弾」也是不受天候地形影響的技巧十分方便。



塔巴西　タパーシ

4名

兵種	青蛙
成長	D
性格	理知的

武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技
1 降雨 (無)
2 来霧 (無)
3 月下復活の呪文 (無)

失敗也沒關係的軟弱派

瑪克國王的忠實隊長雖時常有心要努力但統是失敗，不過他卻不會把失敗的責任放在心上。

除武力低之外也沒有攻擊性的必殺技石合於拉近戰只是可提高自軍士氣的「月下復活咒文」與其他兩種改變天候技巧若能活用的話也能取勝。



兵種	騎士
成長	E
性格	普通

武力
知力
魅力
外交
忠誠

必殺技		
1	剣魔連斬	剣
2	D・キャリバー	剣
3	Fワールウィンド	無

在由大戰中功績顯赫的傳說勇者

在由大戰與魔王軍的作戰之中得到許多功績的勇者，現在則是退居負責擔育新一代的成長相當令人羨慕。

武力不但高運用精神波攻擊對手的「F世界」招式威力也很強主要是活躍在戰場之中，只可惜魅力低所以無法期待他在攻城戰中有任何說服對手的表現。



兵種	騎士
成長	C
性格	普通

武力
知力
魅力
外交
忠誠

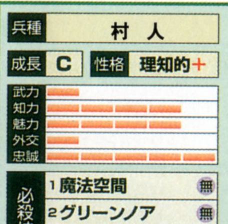
必殺技		
1	流星の呪文	空
2	流星剣	空
3	ソニックブレイブ	剣

在世界中被認定爲勇者的有實力武將

打倒大魔西涅斯的三勇者之一也是持有「天魔劍」的強者，但在魔王戰之中遺失。

武力、魅力都高能在戰場及攻城戰中發揮極大的成效，而且必殺技也非常夠力特別是號稱最快速的劍擊亂舞「音波」更能給對方嚴重的損傷。





兵種	村人
成長	C
性格	理知的+

武力
知力
魅力
外交
忠誠

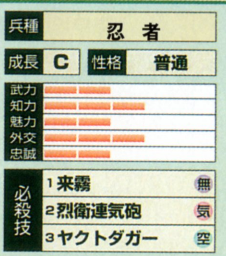
必殺技		
1	魔法空間	無
2	グリーンノア	無
3	天魔封神反射	無

率領克拉黑騎兵們的黑暗騎士

會使用回復魔法的女孩子　拉迪的女兒曾在加姆利亞處學習法術而曾在對場中使用回復魔法，雖然外表看來漫不經心，可是卻相當可靠。

武力雖低但智力及魅力值都高是個不錯的人選，只要避開從事作戰的功用就好了，「天魔封神反射」是能把對手魔法完全反彈的強力必殺技，十分有效果。





兵種	忍者
成長	C
性格	普通

武力
知力
魅力
外交
忠誠

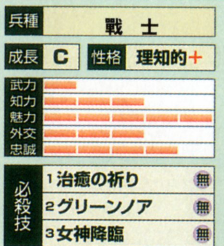
必殺技		
1	来霧	無
2	烈衛連気砲	気
3	ヤクトダガー	空

打倒西聶斯的三勇者之一

三勇者之中最年長也最成熟的人物生性謙虛老成，自尊也很高把西夫視為自己的對手，同時也是詩人魯耶的愛人。

兵種是能適用濃霧之中的忍者，只要能在開始使用「濃霧」俾可化成自己有利的戰場　另外威力強的必殺技「亞克多短劍」也是一項必補足自身武力不足的缺失。





兵種	戰士
成長	C
性格	理知的+

武力
知力
魅力
外交
忠誠

必殺技		
1	治癒の祈り	無
2	グリーンノア	無
3	女神降臨	無

會回復魔法的三勇者之一

出身於加姆利亞的女孩子會強力的回復魔法，也是調節三勇者之間的潤滑劑，總是因西夫與克利斯而煩惱。

魅力值高但武力卻最低完全不合於戰鬥中使用，必殺技「女神降臨」是可召喚女神的強力回復咒文，可補充武力不夠的部份。

5名



33

野獸軍兵姆洛亞 貝多



バザマ

兵種	野獸
成長	E
性格	攻擊的＋

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技
1 烈衝練功弾 気
2 増強の呪文 無
3 裏奥義・封魔掌 気

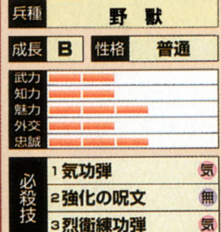
具有強壯肉體的森林之王

統領密林中野獸的霸王具有強壯的肉體與超乎常人的戰鬥力，自從西　斯消滅之後便發現自己居住的森林開始枯萎。

武力高能充份應付一般的作戰，而且「增強咒文」還能增進己方的戰力十分有用。另外等級３的「裏奧義封魔掌」也是強大的技巧之一。



クリフ・リフ



兵種	野獸
成長	B
性格	普通

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技
1 気功弾 気
2 強化の呪文 無
3 烈衝練功弾 気

嚮往巴沙瑪的少年

出生於森林之中的野人，天生體格便弱小，因此對強力的武器相當熱愛，自己也在從事武器的製造以取得巴沙瑪的歡心。

因武力低所以不用期待他在作戰上的表現，不過「強化咒文」可以強化己方軍力與「烈衝練功彈」都是不受限使用的絕招，十分有利。



リーガルリリー



兵種	妖精
成長	C
性格	攻擊的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技
1 動樹の呪文 土
2 操樹の呪文 土
3 天魔封殺掌 無

黑暗妖精的女王

被魯多援救而相互成為好朋友的妖精族長後來被亞西雷亞洗腦而失去了自己本來的記憶。

武力低不合於作戰使用，只能利用「操樹咒文」來增力破壞力，另外「天魔封殺掌」也是一項能封住對手必殺技的技巧，特別對超強的對手更有效果。

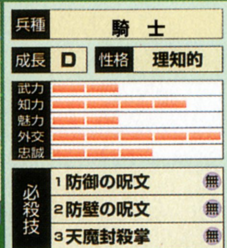
3名

34

哈哈魯國防軍 古魯迪



マークノイヤ



兵種	騎士
成長	D
性格	理知的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技
1 防御の呪文 無
2 防壁の呪文 無
3 天魔封殺掌 無

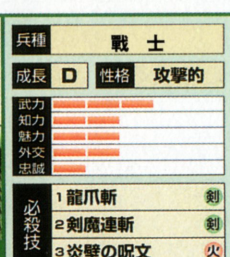
會使用防御魔法的克魯迪領主

是大陸最大商業城市克魯迪的自治領主，由於自己是商人身份出身，所以不太適合成為一國之主，對軍事方面不拿手但政治方面的表現倒不錯。

武力雖低智力與外交值都高，極易說服或與對手同盟適用於積極的外交戰之中，當遇見強力的對手也可以使出封住必殺技的「天魔封殺掌」與對手抵抗。



レーバースロー



兵種	戰士
成長	D
性格	攻擊的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技
1 龍爪斬 剣
2 剣魔連斬 剣
3 炎壁の呪文 火

支持國防軍的商人

以前曾是一位勇猛的騎馬戰士但後來則在兵魯迪這地方開始經商，成為目前能左右局勢的大商人，也是支持哈哈魯國防軍的策劃人。

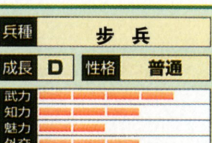
所有能力值十分平均沒有特別出色之處，其中等級３的「炎壁咒文」更是能呼喚出廠陣中炎壁的強中大技巧之一，可惜使手天候的限制很多要當心注意。

4名

34
哈哈魯國防軍
古魯迪
4名



櫻水
桜水(オウスイ)



兵種	步　兵		
成長	D	性格	普通

武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技		
1	剣魔連斬	剣
2	氷界の呪文	氷
3	裏奥義・封神閃	剣

哈哈魯國防軍的守衛將軍

出身於室町日本戰國時代是哈哈魯國防軍用金錢雇用的守衛，也是與大蛇丸不打不相識的好友，只是目前雙方不和氣。

因兵種為步兵，所以不合適的地形少而且本身的武力又高是很好用的武將之，另外等級 3 的「裏奧義封神閃」也是不受天候影響的強力必殺技要善加利用才好。



奇加魯斯
ギガルス

兵種	怪　物		
成長	D	性格	攻擊的

武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技		
1	龍爪斬	剣
2	大地の呪文	土
3	大地界の呪文	土

控制土系的傭兵

與櫻水相同一樣是受雇於哈哈魯國防軍的傭兵，性格也比外表看來溫和許多，是相當細心的一個人，對契約的實行也很忠心。

武力高但發智力卻低容易在組織陣形作戰時失敗，要多利用道具或政略指令來增加自己的智力。另外「大地界咒文」是一項即使在寒冷環境之外還可使用的技巧。

35
米利亞僧兵團
沙拉歐



沙利亞
ザリアン



兵種	骸　骨　戰　士		
成長	E	性格	攻擊的+

武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技		
1	病魔の呪文	邪
2	恐怖の呪文	邪
3	龍声ゴルベリアス	無

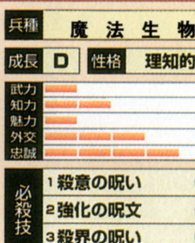
使用病魔系法術的邪教始祖

以古魯多哈邪中心都市沙拉歐的支配者，號稱曾受神的指示而創造了這個宗教國家，連四週的國家也受邪教的警戒。

武力、智力的力十分平均，而且兵種又是不死系怪物，因此只要戰場是與黑暗相關，便非常有利。　必殺技「龍聲吼」雖是強力的必殺技但卻只很於熱風天候下使用。



亞基
アーチャ



兵種	魔　法　生　物		
成長	D	性格	理知的

武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技		
1	殺意の呪い	邪
2	強化の呪文	無
3	殺界の呪い	邪

經營僧兵團的咒術師

擁有咒的系的魔法而且擔任米利亞僧兵團的營運工作是比沙利亞更有野心的一個人，會把所有防礙的東西完全埋葬在黑暗之中。是沙利亞的愛人。

武力低卻能使用「強化咒文」來增進攻擊力而且等級 3 的「殺界咒文」還能使對手軍隊的士氣低落以對自方進行有利的作戰，此外在政治或外交上也能發揮出才能。



烏那
ウーナン

兵種	拳　法　家		
成長	E	性格	攻擊的+

武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技		
1	集気砲	気
2	烈衛連気砲	気
3		

指揮米利亞僧兵團的隊長

自幼便學習拳法而後自行研究把咒文與拳法相互融合的新武術，但不知為何卻對亞基表示絕對的忠誠。

武力低所以無法期待在戰場上有出色的表現，不過領導的拳法家卻可以不受地形影響來作戰，因此不管在何種國家的領土都可以打鬥，只可惜擁有的必殺技只有二種而已。

4名

35 米利亞僧兵團 沙拉歐 4名

雷巴斯 ラレバス

兵種	騎士
成長	D
性格	攻擊的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技	
1	—
2	—
3	裏奥義・封神閃 (剣)

米利亞僧兵團的狂烈信仰者

是米利亞僧兵團的部隊長之一，因歷經多次的戰事導致顏面受到火傷被社會孤立，後來趁此機會加入這個宗教之中。

武力都在平均之上，可惜其他則相當低。另外因兵種為騎士，在平地作戰更可發揮它的效果，唯一的必殺技是「裏奧義封神閃」完全不受限制可任意使用的技巧。

36 深綠精靈軍 普利亞斯塔



雅捷麗亞 アゼレア

兵種	精靈
成長	C
性格	理知的+

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技	
1	ムーンセイバー (無)
2	グリーンノア (無)
3	T・ウィップ (土)

呼喚奇跡的精靈族聖女

具有強力回復魔法的烏多精靈族長，可是本身欠缺當族長的自覺，只專心於政務方面的工作。

魅力、智力與外交能力都很高但武力便十分普通，不過自己具備的必殺技倒全都是強力的技巧，尤其是亞西雷亞專用的「回復」是無論何種場地、天候都可以使用的咒文。



艾斯巴克 アイスバーグ



兵種	精靈
成長	D
性格	理知的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技	
1	操樹の呪文 (土)
2	封神反射 (無)
3	天魔金剛掌 (無)

冷靜沈著的參謀

雅捷麗亞的親生大哥，一直默默暗中支持妹妹，也總是能明確地下判斷，可惜因過於嚴肅而招到別人的抱怨。

智力、外交值高是傾向軍事或外交人員的武將，雖武力平均但若使用「天魔金鋼掌」後也能提昇己方的戰力，而兵種　於精靈所以長於在草原及森林作戰。



夫巴西 ファバージュ



兵種	精靈
成長	C
性格	普通

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技	
1	幻惑の呪文 (邪)
2	烈衛練功弾 (気)
3	裏奥義・封魔掌 (気)

率領精靈軍主力部隊之長

把雅捷麗亞亞當做姊姊來尊敬的妖精軍隊長因此相當嫉妒艾斯巴克，不過也基於男人的身份十分敬重他。

武力高、智力低，極易在組織陣形時失敗要多實行指令或使用道具來補充這方面的缺失。必殺技「裏奧義封魔掌」則是不受天候地形影響的技巧。



史塔利娜 スタリナ

兵種	貓
成長	B
性格	理知的+

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技	
1	動樹の呪文 (土)
2	グリーンノア (無)
3	天魔樹操魂 (土)

會使用土系法術的森林妖精

從古木中誕生的森林妖精，在他的四周總是會有動物包圍著，追隨在亞西雷亞，夫巴西之後。

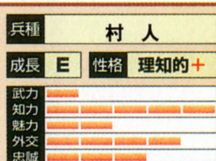
武力因相當低，因此不能上場作戰，但魅力值不弱在從事搜索時也比較容易成功，可以派他負責尋找在野武將的任務「天魔樹操魂」是能呼喚敵陣中植物根部出現攻擊的技巧。

4名

37 舊軍拉克 多拉迪貝斯 3名



加摩洛迪斯 カモロテス



兵種	村人
成長	E
性格	理知的＋

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	大地界の呪文	土
2	流星雨の呪文	空
3	天魔守地	土

獨居在森林深處

建立聖城多拉迪貝斯神殿的古代民族長一邊靜之地生活著一邊旁觀烏多妖精族與黑暗妖精族之間的對抗而與黑暗妖精相互對立。

武力最低但智力卻最高是相當極端性的角色，因而在作戰上只有靠著必殺技的幫助才能取勝，其中的「天魔字地」咒文的威力普通但卻能石受地形限制使用非常方便。



亞基雷迪斯 アーチャレテス

兵種	野獸
成長	B
性格	普通

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	気功弾	気
2	飛炎の呪文	火
3	炎弾の呪文	火

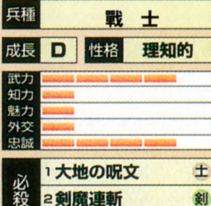
學習星相吉凶的少年

加摩洛迪斯的孫子在由大戰中喪失雙親而後得知自己是勇者拉克的後代而請求加摩洛迪斯教導他星相之學。

能力平均没有特長不過卻有令人期待的成長性只要能好好培育便可成為出色的武將「炎彈咒文」雖有天候限制但相對威力也大。



巴亞魯迪斯 バシルーテス



兵種	戰士
成長	D
性格	理知的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

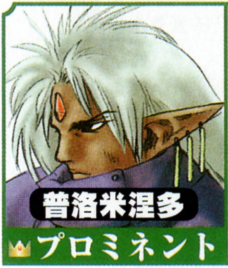
必殺技		
1	大地の呪文	土
2	剣魔連斬	剣
3	大地界の呪文	土

舊軍拉克兵隊長

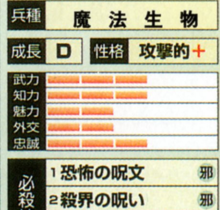
以前便很嚮往學革而現在則率領小規模的旧軍拉兵自衛團，內心有孤獨安靜的鬥志在孤軍奮戰。

武力高而兵種是戰士，所以十分長於平地作戰，可惜武力之外數值不高無法在政治面有何表現「大地咒文」也没有無法使用的地形很方便。

38 闇妖精軍 哈伊拉克魯 4名



普洛米涅多 プロミネント



兵種	魔法生物
成長	D
性格	攻撃的＋

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	恐怖の呪文	邪
2	殺界の呪い	邪
3	黒煙障壁	邪

君臨地底帝國的君主

率領地底帝國的黑暗妖精之王，以前曾在魔王西涅斯的保護之下而當魔王消滅之後則獨自舉兵組織軍隊。

所有能力全平均是他的特色，在作戰上只能藉由活用必殺技來取勝特別是等級 3 的「黑煙障壁」更可以給對手極大的損傷。

肯拉 ゲラ

兵種	怪物
成長	E
性格	普通

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	炎弾の呪文	火
2	爆風の呪文	風
3	龍声ゴルベリアス	無

外號死神的偵探

置身在　妖精軍之中的偵探，因接受純粹的魔族之血所以目前利用普洛米涅多來取得[illegible]。

智力高但武力低從哪方面看來都是傾向內政風皮不過若使出強力的「龍聲吼」絕招也能在戰場上有出色的表現。另外，忠誠度低要的用道具提昇。



38

闇妖精軍

哈伊拉克魯



兵種	野獸		
成長	D	性格	攻擊的+

武力
知力
魅力
外交
忠誠

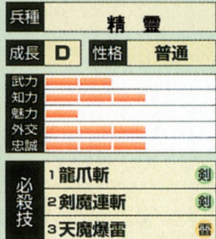
必殺技		
1	龍爪斬	劍
2	炎壁の呪文	火
3	劍魔連斬	劍

闇妖精軍的部隊長

因覺得殺人有種快感而且這種感受沒任何東西可比得上，相當恐怖。不過卻有照顧幼小兄弟的溫柔一面。

必殺技三個全與刀劍攻擊相關，是傾向近身戰的武將雖然武力不高。另外因兵種為野獸在草原，森林，山地之類的荒野地形，更能展現其戰力。





兵種	精靈		
成長	D	性格	普通

武力
知力
魅力
外交
忠誠

必殺技		
1	龍爪斬	劍
2	劍魔連斬	劍
3	天魔爆雷	雷

操作天魔爆雷的女隊長

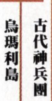
與普洛米涅多相同全都是把靈魂獻給黑暗的深綠妖精軍的原女隊長。把西夫姆當做是自己的對手，而作戰則有自己的美學觀。

與武力相比、智力外文能力較高，可說是適合政治方面的武將「天魔爆雷」是雷系中最強威力的技巧，在日照的天候限制外其他的地形或天候下都可以使用。

4名



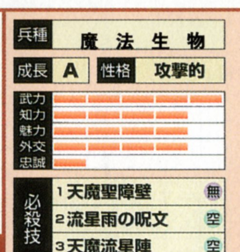
39



古代神兵團

烏瑪利島





兵種	魔法生物		
成長	A	性格	攻擊的

武力
知力
魅力
外交
忠誠

必殺技		
1	天魔聖障壁	無
2	流星雨の呪文	空
3	天魔流星陣	空

忘記自己過去的邪神

保衛世界的力量失去了平衡，而邪神也因封印解開而覺醒，不過因長期睡眠的影響已經不記得以往的過去。

所有的能力超高而且還只是成長中的人物，另外還有「天魔流星陣」的超強力咒文是可以當作主角來使用的角色，不過忠誠度低要儘快說服他由別軍加入成為己方戰力吧！

1名

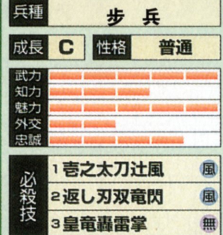


40

姆洛瑪基軍

姆洛瑪基





兵種	步兵		
成長	C	性格	普通

武力
知力
魅力
外交
忠誠

必殺技		
1	壱之太刀辻風	風
2	返し刃双竜閃	風
3	皇竜轟雷掌	無

具有強力技巧的極東之飛龍

位於極東位置的姆洛瑪基之王，性格豪放不拘小節，也是一位愛好挑戰與美學的遊戲人物背負著寶刀「昇陽」。

武力不止高還是「皇龍轟雷掌」的發明者，不但必殺技強在戰鬥力上也不需要擔心另外魅力也不俗若可以的話也能派他去探索或進行攻城戰的說服工作，唯一的缺點是外交值弱。



兵種	步兵		
成長	E	性格	理知的

武力
知力
魅力
外交
忠誠

必殺技		
1	気功弾	気
2	大地界の呪文	土
3	裏奥義・封魔掌	気

降伏於大蛇丸的怪力破戒僧

與大蛇丸決勝負後而成為旗下的一員，原本是一位被戒僧而本身的怪力可說是姆洛瑪基中最強的一個，現在則以守護大蛇丸為第一要務統領軍隊。

武力難得的高但智力卻低無法組成陣形，若無法提昇智力在作戰上相當辛苦。其必殺技「裏奧義封神掌」沒有不能使用的天候、地形十分方便。

4名



蓮擊(レンゲキ)

兵種	步 兵		
成長	E	性格	攻擊的

武力
知力
魅力
外交
忠誠

必殺技
1 龍爪斬 (剣)
2 増強の呪文 (無)
3 剣魔連斬 (剣)

大蛇丸的前鋒

自幼就跟隨大蛇丸，是引導大蛇王成為君王的參謀，自從姆洛瑪基統一之後變化身成為國家的執政發揮實務上的才華。

沒有明顯的優點，不過所有能力都在平均以上，可說是能面面俱到的萬用型武將。在必殺技方面則有能提昇武力的「增強咒文」十分重要。



不如帰(ホトトギス)

兵種	忍 者		
成長	C	性格	普通

武力
知力
魅力
外交
忠誠

必殺技
1 疾風手裏剣 (空)
2 虚空手裏剣 (空)
3 裏奥義・阿修羅陣 (空)

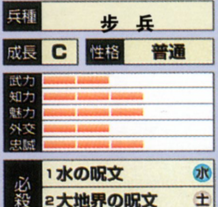
會使用裏奧義手裏劍的忍術高手

是一心一意抱著必死決心守護大蛇丸的護衛對大蛇丸十分敬愛最常暗中藏身以保護大蛇丸。

所有能力都在平均之而且平衡性很好，尤其是魅力高在探索及攻城戰的說服工作中可發揮極大的功用。此外必殺技完全與手裏劍的技巧有關，所以只能在沒強風的天候下使用。



サマー



兵種	步 兵		
成長	C	性格	普通

武力
知力
魅力
外交
忠誠

必殺技
1 水の呪文 (水)
2 大地界の呪文 (土)
3 天魔守地 (土)

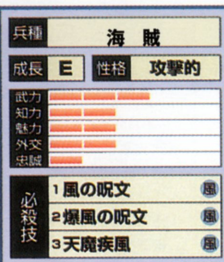
人類與妖精的混血兒

他是不靈巧且不擅長作戰的半妖精，因被視為年輕的妖精而被棄於森林之中後來才愉快的過日子，目前則外出獨自放浪旅行。

武力低在作戰上沒多大的效用，不過若能利用道具或指令動作來提昇他的智力倒可以培育成政治傾向的武將，若想參與作戰則要多利用必殺技。



アンソニー



兵種	海 賊		
成長	E	性格	攻擊的

武力
知力
魅力
外交
忠誠

必殺技
1 風の呪文 (風)
2 爆風の呪文 (風)
3 天魔疾風 (風)

海賊出身的劍士

原本是大拉烏斯塔的高級兵團劍士，但卻對國政不滿而出口批評導致被通緝無棲身之所，直到大戰前才利用機會逃出國家。

武力雖平均但也沒有其他將別的長處，只能用在作戰上頭。必殺技則是引起龍卷風的「天魔疫風」威力最強，另外兵種為海賊所以在天候改成雨有關的戰場便會十分有利。



ウェイブ

兵種	騎 士		
成長	E	性格	攻擊的+

武力
知力
魅力
外交
忠誠

必殺技
1 殺界の呪い (邪)
2 天魔死霊界 (邪)
3 天魔最終 (聖)

發動戰爭的開端

唯一一人登上斯貝克多拉魯塔的勇士，可說是人間中的超人特別在取得無限之力及永恆生命之後。

不但武力最高等級連智力與必殺技都相當高段，尤其是「天魔最終」這招式能打倒一半的對手，不但能適用在戰場之中也能成為一位軍事只是忠誠度低要多留意。



城虎丸（ジョウコマル）

兵種	歩兵		
成長	B	性格	理知的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	龍爪斬	劍
2	防壁の呪文	無
3	劍魔連斬	劍

姆洛瑪基的地方豪族

在姆洛瑪基統一戰中被岩下眾救出的王家血脈，在五歲時便失去父親的城虎丸，嘗試著想要回復自己家的中興事業但失敗成為浪人。

武力高可惜必殺技的威力不高只能進行有效率的接近戰，有相當的成長性可以期待若好久使用道具與指令很有可能培育成有才能的武將。



五龍（ゴリュウ）

兵種	忍者		
成長	E	性格	理知的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	龍爪斬	劍
2	劍魔連斬	劍
3	天魔金剛掌	無

姆洛瑪基山影衆的首領

眾多忍者之中選出的山影眾頭目，在姆洛瑪基統一戰後便在大蛇丸的保障下過著和睦的生活，由大戰後過著一度由頭目變成浪人。

外交能力將高，智力與魅力普通，只要從事政治方面的工作可有出色的表現，「天魔金鋼掌」是強化系之中最高級的必殺技若好好使用可補足武力不足的缺失。



イヌオウ

兵種	村人		
成長	C	性格	攻擊的+

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	——	
2	——	
3	Sイリュージョン	無

賞金劍士出身的守衛

自誇有超強的實力使依賴人有過多的希望但結果都無法達成任務之致後來沒人雇用。

所有能力全最低是最沒有的武將，即使探索成功也盡可能不要利用，連唯一的必殺技「幻覺」威力都不強只能擺擺樣子而已。



ルーク

兵種	野獸		
成長	B	性格	理知的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	動樹の呪文	土
2	操樹の呪文	土
3	天魔樹操魂	土

巧妙控制樹木的少年

以狩獵為生，對方箭相當拿手，由於後來森林因對火消失才使得他從沒接觸其他人的一位少年在喪失雙親之餘又要獨自一人前往都市。

魅力高在武將探索及攻城戰的說服工作上有相當佳的表現，雖然初期能力低但可期待的成長性很大，只要好久培育是很有機成為位在內政、戰爭方面都十分出色的萬能武將。



ミンク

兵種	雛鳥		
成長	A	性格	理知的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	治癒の祈り	無
2	うさぎ天国	無
3	回復の祈り	無

持有回復魔法的半妖精

居住在白銀森林之中的半妖精，因個性過於單純無論誰說的話都相信，因此時常導致失敗。

魅力外交值高傾向這方面工作的角色，另外成長性也相當值得期待，只要能詳加培育便會成為一位有才能的武將同時兵種是葉克虫可使火術相關的咒語完全失效，要留心。



入道法師(ニュウドウホウシ)

兵種	步兵		
成長	E	性格	理知的

武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技		
1	降雨	無
2	爆雷の呪文	雷
3	天魔爆雷	雷

姆洛瑪基出身的謀略家

雖出生在姆洛瑪基之中但卻在統一戰後便離開國家，獨自一人旅行，以往也曾在泗大戰之中給予敵手相當殘忍的打擊。

軍事類型、智力高、武力卻普通，只有活用強力的「天魔爆雷」才能在戰場中取得較多的勝算，另外「降雨」可以封住對手有關炎術方面的必殺，特別是在炎龍夫雷亞魯迪亞斯之戰最有利。



ガッシュ

兵種	拳法家		
成長	D	性格	攻擊的+

武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技		
1	気功弾	氣
2	烈衝連気砲	氣
3	天魔烈火衝	火

亞雷吉塔多原住民族戰士

因由大戰的破壞而造成全族的滅亡連全家都失散，之後便成為瘋狂的傭兵，轉戰各地一直追求更激烈的戰鬥。

只有武力出色的極端類型，其中「天魔烈火衝」是強力的咒文，可惜受限的條件非常多十分不利，而且忠誠度又低也要當心有隨時出走的可能性要多利用道具來加強這方面的缺失。



ラ・ザン



兵種	貓		
成長	B	性格	理知的

武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技		
1	氷の呪文	氷
2	氷界の呪文	氷
3	天魔氷結	氷

使用冰凍咒文的魔法

於加西魯歐出身的魔族，可以自在地使用冰凍咒文，在魔王軍滅亡之後便停止與人類的抗爭再度回歸自由自在的生活。

內政傾向、武力、外文值低但智力卻不錯，必殺技金與冰系相關所以要留意在熱風天候或砂漠地形無效，此外，兵種為貓長於在森林中作戰。



メディーナ

兵種	村人		
成長	D	性格	理知的

武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技		
1	反射結界	無
2	回復の祈り	無
3	天魔氷結	氷

瑪利亞魯休的魔法使

出身於瑪利亞魯休以魔法學校的第一名身份畢業然後外出旅行，雖是一位優秀的魔法師但卻因過度照顧而成為一個不知人間險惡的女孩子。

武力低、智力與魅力都十分出色，雖不能用於作戰上頭可是在政治上卻會有不錯的成績，連必殺技也都把含了防御、攻擊、回復三種，平衡性相當好。



ルーチェ

兵種	村人		
成長	C	性格	理知的

武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技		
1	月光回復の祈り	無
2	月光聖回復の祈り	無
3	月下復活の呪文	無

克魯多哈那地方詩人

除了知道他時常望著斯貝克塔拉魯塔歌唱之外，其餘全都是謎，可是實際上他卻是三勇者之克利斯的愛人。

因武力最低，不合乎作戰倒是能活用他的智力、魅力、與外交值來成為政治要員，而且若想參加作戰則必需善用可提高己方士兵戰力的招式才行。

48名

在野武將



兵種：拳法家
成長：B　性格：普通
武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技
1 集気砲（気）
2 烈衛連気砲（気）
3 天魔封殺掌（無）

有精神的鄉下姑娘

與西夫自幼是青梅竹馬而且相互懷著好感在運動上具有爆發性的力量而且本人也沒留意這些特點。

初期值位於平均位置，但是又可令人期待其成長的空間所以只要順利地使用的話就應可培育為強力的武將。他的必殺技「天魔封殺掌」是可以將魔法攻擊的損傷減低的。對於擁有強力技巧的敵人較為有效。



兵種：騎士
成長：E　性格：理知的
武力／知力／魅力／外交／忠誠

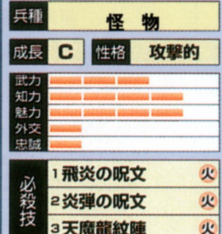
必殺技
1 龍爪斬（剣）
2 剣魔連斬（剣）
3 裏奥義・封神閃（剣）

魔王界中的首席劍士

以前曾擔任西夫塔的看守員還被稱為魔王界中的首席英雄，後來注意到世界的異變而外出旅行。

武力高再加上使用騎士兵種故有強大的戰力，再者過有「裏奧義封神閃」之類的強力必殺技所以無人能檔。可惜智力稍低只可成為作戰專用的武將。





兵種：怪物
成長：C　性格：攻擊的
武力／知力／魅力／外交／忠誠

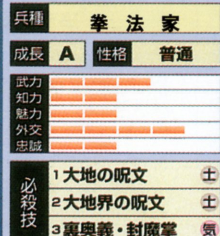
必殺技
1 飛炎の呪文（火）
2 炎弾の呪文（火）
3 天魔龍紋陣（火）

擁有美麗銀髮的冰魔女

雖身為魔族命嚮往人類的生活於是便切斷自身魔力來源的銀髮與亞魯迪娜相會之後產生了不可思議的感情。

智力、魅力高是傾向軍事或內政官的武將只有外交值稍低是缺兵所在，若成為政治要負會有顯著的成果，可是忠誠度不高要當心出走。





兵種：拳法家
成長：A　性格：普通
武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技
1 大地の呪文（土）
2 大地界の呪文（土）
3 裏奥義・封魔掌（気）

會使用龍王魔法的異邦人

由未開發城市海伊瑪伊而來的異邦人，好奇心十分旺盛同時也是一位由暗黑龍手中守護祖國的英雄，會使用龍王魔法。

原本外交值就高，而成長方面也頗值得期待若完善地照顧可以將他訓練成宜戰、宜政的萬用武將，另外必殺技「裏奧義封魔掌」也是不受任何天候、地形影響的技巧，十分方便。



兵種：騎士
成長：A　性格：理知的
武力／知力／魅力／外交／忠誠

必殺技
1 治癒の祈り（無）
2 剣魔連斬（剣）
3 回復の祈り（無）

會使用回復魔法的年輕女王

未開發城市梅伊的年輕女王，自幼就從世界中探險去收集珍貴的野獸與小鳥，這些經驗也都成為他本身的力量。

智力之外其他能力都在水準之上，相當令人期待他的成長。因外交值與魅力都高所以適用於武將探索或說服方面的工作，尤其在攻城戰的說服上成果更是驚人。戰鬥上只要活用法術也有不錯的表現要當心使用才行。

48名



スガタ

兵種	骸骨戰士		
成長	C	性格	普通

武力 知力 魅力 外交 忠誠

必殺技		
1	殺意の呪い	邪
2	殺界の呪い	邪
3	邪神ヘルズジーン	無

六魔王軍的女戰士

在比洛復活之前都是魔王軍相當重視的戰士，可是憑藉環境的影響而不受比洛與相處人們的原諒的脫離的魔王軍。

軍師類型的武將，要活用智力在政治工作上頭。另外兵種為不死系怪物只要戰場為黑暗變會相當有利，多利用這兵便可補足戰力低落的缺失要當心其忠誠度不足之處。



ルリア＝プル

兵種	精靈		
成長	D	性格	普通

武力 知力 魅力 外交 忠誠

必殺技		
1	陽光	無
2	爆風の呪文	風
3	天魔疾風	風

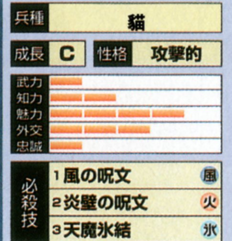
使用六魔疾風當武器的妖精

由人類捨棄後再由妖精撿回培養長大，後來不安於森林之中的平靜生活想外出冒險直到感到世界的黑暗才回到妖精的故鄉。

弱兵很少，而且在上級龍戰之中所持有的「陽光」咒文十分有效是在後期十分貴重的戰力，另外要注意的地方是「天魔疾風」與「爆風咒文」在使用「陽光」後就無效。



ウィンジーナ



兵種	貓		
成長	C	性格	攻擊的

武力 知力 魅力 外交 忠誠

必殺技		
1	風の呪文	風
2	炎壁の呪文	火
3	天魔氷結	氷

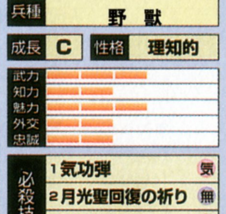
控制強力的魔法

與傳說白銀森林之中的南國妖精同名，不知其中是否有關。性格相當溫和有　，其神出鬼沒的行動也是他的優點之一。

武力低所以只能使用在政治方面的工作好好利用在探索武將的作業裡會有不錯的表現，另外忠誠度不高要多利用道具提昇才行。



ノア



兵種	野獸		
成長	C	性格	理知的

武力 知力 魅力 外交 忠誠

必殺技		
1	気功弾	気
2	月光聖回復の祈り	無
3	操樹の呪文	土

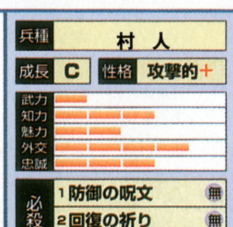
控制樹木的野生女子

據說以前曾生存在烏普利亞之地當中密林的亞瑪涅斯一脈，後來為求自己生存而不斷殺戮的野生女子。

除武力與魅力外其他數值都低，連必殺技的威力也不行，只能藉由「月光聖回復祈」來提高之方士氣作戰千萬不可進行接近戰策略在首章武將不足的情況下他過是相當有用的武將之一哦！



カルディナ



兵種	村人		
成長	C	性格	攻擊的＋

武力 知力 魅力 外交 忠誠

必殺技		
1	防御の呪文	無
2	回復の祈り	無
3	―	

於克利亞斯迪出身的女性

原是崇尚克利亞之神的克利亞斯迪居民，後來因目睹古儀式的進行大感失望而離開自己家鄉去求追真理。

武力不但最低連必殺技也只有防及回復系兩種總合來說戰力低不合乎作戰上使用不過在外交上的話倒還能有出色的成績。



肯利
ゲーリィ

兵種	青蛙		
成長	D	性格	普通

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	降雨	無
2	水界の呪文	水
3	天魔命水	水

好奇心旺盛的青蛙兵

原是青蛙軍中的一員，突然好奇心大盛想離開軍隊去探求世界的盡頭。是一隻對煎蛋十分喜好的奇怪青蛙。

武力高可在戰場上活躍尤其是兵種又是青蛙在使用「降雨」後更能發揮對戰的威力，只可惜除武力外其餘數值低，難以從事其他方面發展。



巴瑪
バイマン

兵種	拳法家		
成長	D	性格	攻擊的+

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	龍爪斬	剣
2	剣魔連斬	剣
3	――――	

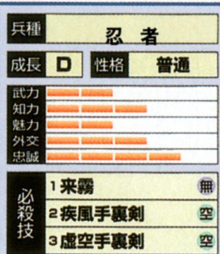
原本是如西那迪的農夫

在收穫穀物要交給克魯迪之際被哈哈魯國防軍強逼成為傭兵現在則不為於任何一個軍團。

所有能力不佰低連必殺技也只有兩個，由能力看來實塹不足以成為一位武將，其他在內政上也無多大效果只能充充武將的數目罷了。



那巴
ナッパ



兵種	忍者		
成長	D	性格	普通

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	來霧	無
2	疾風手裏剣	空
3	虛空手裏剣	空

洛奇歐出身的平民

因對姆洛瑪基文化有興趣便移居此地學習忍術，不過在守衛上比戰力要強的多後來也因為如此才會離開洛瑪基。

因武力低多以不能在戰上發揮多大成果，只能在發現智力與外交方面人物為止做一個過渡人物，還是把他當成內政官或外交官使用吧。



克魯夫斯
ゴルファス



兵種	野獸		
成長	D	性格	理知的+

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	龍爪斬	剣
2	剣魔連斬	剣
3	烈衝連氣砲	気

守護古宮的獸人後代

先祖以來便一直守護者古代帝國的遺跡，後來因多數的獸化同胞被人類迫害故外出旅行以免種族滅絕。

武力雖高其他能力卻低，除戰鬥外沒任何特長，必殺技「烈衝連氣砲」除威力大外還不受天氣、地形外來因素影響十分方便。



克雷
グレイ

兵種	騎士		
成長	E	性格	理知的+

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	剣魔連斬	剣
2	回復の祈り	無
3	裏奧義・封神閃	剣

傳說中的五勇者之一

他發現了打倒西蕥斯的天魔劍便把其他事務委託西大獨自一人踏上討代比洛之旅。

持有強力攻擊與回復魔法的兩項技巧，而且武力也高，可以當作戰爭中的主力，另外智力不弱所以在戰場外也可發揮出意外成果是一位平衡度相當好的軍師型武將。

48名



西塔
ジェダ

兵種	翼戰士
成長	C
性格	普通

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	病魔の呪文	邪
2	死病の呪文	邪
3	天魔疾風	風

擁有黑暗過去的翼戰士

介於哈多人與魔族之間的翼戰士，自幼便被雙親捨棄而獨自一人謀生，所以過去完全是黑暗一遍污穢。

武力之外的技能全無，只能當做戰鬥專用的人材，另外必殺技「病魔咒文」「死病咒文」也都是使對手士氣下降的必殺技要巧妙利用才對戰爭有益。



念佛秋山
念仏秋山(ネンブツアキヤマ)

兵種	忍者
成長	B
性格	理知的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	異界の呪文	邪
2	亜空間の呪文	邪
3	天魔封神反射	無

姆洛瑪基出身的怪僧

為了個人創出世界的模樣便在各地之中冒險，而過也因此流於追求　本中的事物。

雖說是一位外交官專用的武將但重要的智力與魅力數值卻不高，不過有值得期待的成長性還能延伸出其餘的才能出來。「天魔封神反射」是可以防止對手魔法的咒文之一。



十三號
13号



兵種	量產型戰鬥兵
成長	C
性格	普通

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	聖防壁の呪文	無
2	天魔金剛掌	無
3	瞬殺螺旋光波	聖

出生在戰鬥國家的戰鬥兵

戰鬥國家多姆的戰鬥兵，是由歐加普洛西兵製造的大量生產型，由於自身是改造半途中出走所以尚是未完成型，也比較接近人類。

到９４８年多姆國家滅亡之前他都是一位在野武將、武力高而必殺技「瞬殺螺旋光波」的威力又強是相當值得信賴的同伴，可惜政治面則無多大助益。



西魯多亞多拉斯
セルエドアドラス



兵種	衛兵
成長	B
性格	普通

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	魔虫の呪文	土
2	魔虫群の呪文	土
3	天魔爆炎	火

控制虫的先王兒子

出身於西比多斯是先代國王子孫在爭權之中所殘存的血脈之，一直以來也都是對加瑪拉魯把持的復仇理念支持他不斷前進。

武力普通其餘能力也低實在不能在政治面上有何作為。不過必殺技「天魔炎爆」威力相當強可惜不能使用的限制過多只能從事以接近戰爭以接近戰為主的作戰手法。



夫洛
フォウロン

兵種	拳法家
成長	C
性格	理知的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	炎の呪文	火
2	爆風の呪文	風
3	天魔爆雷	雷

使用豐富的變的咒文

與魯涅休公國軍中進行占卜工作後因被首領發現而流放，以前曾在涅巴島之中專門研究符術的高手。

武力低絕不適合採用接近戰的手段。若想作戰的話只能採用「天魔爆雷」的強力必殺技為主來補充戰力方面的不足，另外忠誠度低也要當心會隨時出走的可能。



薩布莉娜
サブリナ

兵種	村人		
成長	D	性格	理知的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	気功弾	気
2	烈衛練功弾	気
3	月下復活の呪文	無

擁有純眞之心的村姑

加魯卡休的村娘。為了追查到哥魯登去外出幹活的戀人行蹤而離開自己的村莊，對於戀人非常關心，是一名純眞的村娘。

智力在稍微增加的程度下才能使出必殺技的威力，由於她無法在肉彈戰中使出相當的威力因此戰鬥進行對她而言大概很辛苦吧！除了在人材不足的遊戲初期以外實在無需勉強雇用 。



烏丸
烏丸（カラスマル）

兵種	忍者		
成長	A	性格	普通

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	疾風手裏剣	空
2	聖防壁の呪文	無
3	裏奧義・阿修羅陣	空

是在姆洛馬奇汀克一族的子孫

屬於地方勢力的山影衆，曾參加姆洛馬奇的統一戰。因為戰鬥力高強而讓人感到懼怕，在舊大戰前離開山影衆而成為浪人。

武力高強，擁有手裡劍最高等級的「裡奧義．阿修羅陣」技巧。想要活用其高強的武力，在智力上就必須有一定等級的提升，因為他還具有發展的空間，所以儘可能下達多項指令檢延伸其智力。





歐琳
オウリン

兵種	拳法家		
成長	C	性格	理知的

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

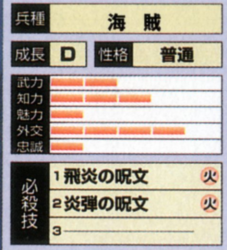
必殺技		
1	気功弾	気
2	集気砲	気
3	烈衛連気砲	気

自在的格鬥女孩

以修行寺有名的高山寺檀家之女，自小即開始學習格鬥術，身為女孩曾是屬一、屬二的高手，現在則是外出進行修行之旅。

雖然並不具備特別的能力，不過必殺技的威力也不弱，只要肯花時間栽培使用的話或許能有足以成為主要成員的能力也不一定。兵種是可在不拿手的地形或沒有天候的時候使用拳法的拳法家。





諾布＝加拉斯
ノブ=ガラス

兵種	海賊		
成長	D	性格	普通

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

必殺技		
1	飛炎の呪文	火
2	炎弾の呪文	火
3	——	

憎恨妖怪的傭兵

是生長於巴魯哈拉城塞附近的村落，由於從小就在飽受妖怪威脅的生活中成長，因此長大成為傭兵後就視所有的妖怪為敵，立誓要打倒所有的妖怪。

武力方面平平，而且由於必殺技只有二種因此不要太期待他在戰鬥中的表現，不過若是能活用他的高外交能力倒也不失為一途。另外因為忠誠度頗低，所以大概會是一個不好差遣的武將吧！



巴魯巴特斯
バルバトス

兵種	騎士		
成長	D	性格	普通

武力 / 知力 / 魅力 / 外交 / 忠誠

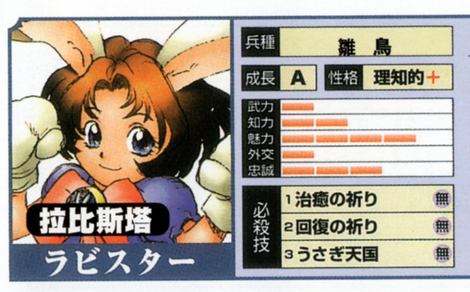
必殺技		
1	龍爪斬	剣
2	剣魔連斬	剣
3	天魔聖障壁	無

托塔斯布魯克之騎士

以前曾和魯西塔的一員對立，也有過亡國的經歷。是一名誠實的男子，對於自己跟隨的君主絕對會誓死效忠。

雖然必殺技威力不足但是由於威力還算過得去因此能充份應戰，然而除了戰鬥以外他倒沒什麼特別的用處，不過他的忠誠度卻是出奇的高。

48名



拉比斯塔
ラビスター

兵種	雛鳥		
成長	A	性格	理知的+

武力
知力
魅力
外交
忠誠

必殺技	
1	治癒の祈り 無
2	回復の祈り 無
3	うさぎ天国 無

亞克亞馬林的子孫

繼承亞克亞馬林之血的魔女，神秘的魔力無可預測，不過聽說擁有強大的力量，然而她本身卻不是很在乎。

因為魄力很高所以頗能發揮其探索能力，此外雖然她的初期能力並不高，但是由於具備相當的可塑性，因此有培育成為超強武將的可能性。「兔子天國」是指能投下「兔子型炸彈」的特殊變化技巧。



索克
ゾック

兵種	魔法生物		
成長	B	性格	理知的+

武力
知力
魅力
外交
忠誠

必殺技	
1	雷の呪文 雷
2	爆雷の呪文 雷
3	召喚ゴーレム 無

可運用雷力的奇怪生物

是很久以前在失落世界的子民。雖然傳說他為了跟隨貝魯加爾而出現在這個世界，但是到底是不是事實卻仍是個謎。

如果到998年1月前還不能將古代神兵團消滅的話就會有事件發生加入古代神兵團。武力相當突出，是名可以期待成長的武將，不過相信只要能再加強智力的話應該能讓戰鬥中的表現更令人滿意。



亞瑪鈴
アーマリン



兵種	精靈		
成長	C	性格	理知的

武力
知力
魅力
外交
忠誠

必殺技	
1	降雨 無
2	回復の祈り 無
3	天魔命水 水

希望成爲人的人魚

人魚族的少女，因為被人類海賊西翁所喜愛所以才決意想像人一樣地生活在大地上。但是她對於人類似乎還不太能理解。

到998年1月為止如果還不能將海賊哈涅加滅亡的話就會有事件發生口入哈涅加。智力和魄力雖然都很高，但是由於武力的等級在最低的程度，所以基本上可以說是位適合從事內政的武將。



尼魯馬侖
ニール・マーロン

兵種	戰士		
成長	E	性格	普通

武力
知力
魅力
外交
忠誠

必殺技	
1	龍爪斬 剣
2	剣魔連斬 剣
3	裏奥義・封魔掌 気

被傳說賣國的參謀

雖是個小國家的參謀但由於先前的戰亂使得他在國滅亡的同時也不再露面，但卻有人主張他被魔族收買而出賣自己的國家。

所有的能力大都很平均，除了外交以外幾乎沒有弱點，由於也的必殺技「裡奧義・封魔掌」也是超強武技之一因叔即使在戰鬥中也能有所發揮，是一名政治、戰鬥二面都很不錯的武將。



卡休
カッツェ

兵種	村人		
成長	D	性格	理知的+

武力
知力
魅力
外交
忠誠

必殺技	
1	治癒の祈り 無
2	氷界の呪文 氷
3	天魔氷結 氷

喜歡化妝的娜魯西斯特

因為喜歡化妝所以背地裡常被認為是喜好男色的女孩，不過她本人可是完全不會給人這樣的感覺唷！不管是哪一方面她都是一名能夠確切完成交付任務的優秀武將。

魄力與外交能力偏高，是名適合當外交官的武將，而由於魄力的等級程度最高，因此能充分發揮探索及攻城戰的說服力。此外她也有「天魔冰結」等強力的技巧，所以即使在戰鬥中也不輸人。



兵種	量產型戰鬥兵
成長	B
性格	普通

武力
知力
魅力
外交
忠誠

必殺技		
1	熱風	無
2	炎弾の呪文	火
3	天魔爆炎	火

哥魯登的天才少女

在哥魯登一所名為布里克斯的學校中是一位不把賢者們放在眼裡，並以第一名的成績畢業的天才少女，說話的速度很快，而且生氣的理由常常讓人搞不清楚。

武力雖然很平均，但若使用在戰鬥上的話倒還有進步的空間。而且她如果使用「天魔爆炎」等強力武技的話的確能夠充分地發揮其戰力。另外用「熱風」變化天候的話會被冰系的必殺技封印住。



兵種	骸骨戰士
成長	A
性格	攻擊的

武力
知力
魅力
外交
忠誠

必殺技		
1	殺意の呪い	邪
2	流星雨の呪文	空
3	天魔幻夢陣	邪

以寶玉爲原動力的靈魂

出身於魯特拉的偽裝之魂，因為身體是在不完全的狀態下所以沒有下半身。內心中是一個以寶玉為原動力的靈魂。

雖是可以專心於戰鬥的靈魂，但因為智力偏低所以可能會常出錯也不一定。由於尚不明白他的發展動向，因此就以提升智力為先吧！「流星雨的咒文」是在等級之中的強力技巧之一。



兵種	野獸
成長	B
性格	普通

武力
知力
魅力
外交
忠誠

必殺技		
1	疾風手裏剣	空
2	虚空手裏剣	空
3	天魔念呪殺	邪

愛好科學的盜賊少年

出身於德姆，是一名以自己獨特的科學解釋來進行研究的少年。以偷東西為職業，利用自己所發明的盜具偷出有錢人的財寶。

因為外交值頗高，所以像是同盟、說服等對外交涉應該可得到較大的成果。攻擊系的必殺技無論哪個的威力都還差一點，由於武力值偏低因此以內彈戰的方式進行應可得到較佳的效率。





兵種	翼戰士
成長	E
性格	普通

武力
知力
魅力
外交
忠誠

必殺技		
1	H・ファルート	聖
2	R・プラティーン	無
3	H・メテオール	空

擁有瑪莉亞身體的使徒

聖神哥利亞生出的聖魂，帶著指引大地信徒的使命在997年降臨於波魯波克山，是一名擁有希羅母親瑪莉亞身體的謎樣使徒。

到998年1月為止若是翼騎軍米露利亞還存在的話就會發生事件加入米露利亞軍。所有的能力都很高，必殺技也很強，如果能加入團隊的話相信一定能成為主要成員活躍其中。



兵種	村人
成長	D
性格	理知的＋

武力
知力
魅力
外交
忠誠

必殺技	
1	
2	
3	

涅巴蘭特的商家出身

是一位熱衷學習的青年，一個人為了增廣見聞而離家出外旅行。在舊大戰中被網羅有才者的勇者軍雇用，戰後則又開始到各地去旅行了。

武力低，必殺技一個也記不起來，而且由於兵種是村人因此受限於困難的地形和多種天候，在戰鬥上無法給予太大的期待，不過因為智力和魄力值都頗高所以或許可以在內政或外交上對他多少寄予一些期待。

武將索引目錄

在遊戲中登場的全部共計180名的武將將以日語50音的順序詳細記載於下表。事先稍微記一下載有初期配置的國家號碼和武將資料的頁數，接下來只要知道武將的名字就能順利地找到自己心目中的武將。這個目錄是在玩家想要了解在野武將資料刊載在哪裡時最方便的索引。

●中日文對照請參照79～118

	武將名字	國家號碼	頁數
カ	ゲーリィ	在野	114
	月心(ゲッシン)	21	95
	ケムリス	12	88
	ゲムルグ	30	101
	ゲラ	38	107
	ゴーダマー	24	97
	五龍(ゴリュウ)	在野	110
	コリンコリン	7	85
	ゴルファス	在野	114
サ	ザーフラク	30	101
	ザキフォン	1	81
	ザップ・ロイ	24	97
	サトー	1	81
	サブリナ	在野	116
	サマー	在野	109
	ザリアン	35	105
	ザンゲキ	29	100
	シーフォーム	38	108
	シーマ・ツヴァイ	4	83
	ジェダ	在野	115
	ジェノバ	25	97
	シオン	23	96
	シグマ	5	83
	シズファ	10	87
	シフォン	32	103
	ジャールガ	16	91
	ジャドウ	18	92
	シャバリン	13	88
	ジャミトス	19	93
	シャラ	19	93
	シャロン	11	87
	13号	在野	115
	城虎丸(ジョウコマル)	在野	110
	ジルオン	30	102
	シルキー	9	86

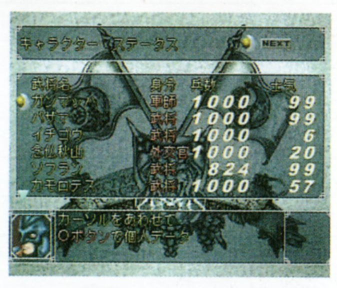
	武將名字	國家號碼	頁數
	新山(シンザン)	40	108
	ズーバッグ	13	88
	ズガー	25	97
	スガタ	在野	113
	スケルター	15	90
	スタリナ	36	106
	スライスラー	24	97
	スレッダー	5	84
	セルエドアドラス	在野	115
	ゼロ	22	95
	ゾック	在野	117
	ソフラン	32	103
タ	タパーシ	31	102
	タムタム	31	102
	タレル	16	91
	チク	1	81
	ティナ	在野	112
	ドファン	2	82
	ドミニム	30	101
	トリック・ブルー	21	94
	ドリファン帝	10	86
ナ	ナックル	25	98
	ナッパ	在野	114
	7代ハマオウ	29	100
	ニール・マーロン	在野	117
	ニゴウ	22	96
	ニャン	14	89
	入道法師(ニュウドウホウシ)	在野	111
	念仏秋山(ネンブツアキヤマ)	在野	115
	ノア	在野	113
	ノブ=ガラス	在野	116
ハ	バイアード13世	6	84
	バイマン	在野	114
	バグバット	18	92
	バクリュード	5	83

●中日文對照請參照79～118

●中日文對照請參照 79～118

DATA 想辦法讓這些武將加入團隊

在這個遊戲中包含在野的武將，共計有180名武將登場，這些個武將除了戰鬥或外交能力優秀，且會使用特殊的必殺技之外也擁有各式各樣的特技。雖然武將為數眾多不免令人五花瞭亂，但是只要玩家有目標的話相信一定可以找到適合自己的最佳人選。因此就在這裡以目的則為分類逐一為各位玩家介紹一下利用價值高的武將吧！不過在此介紹的武將只是遊戲人物的一部份而已，應該還會有其它合適的人選才對，希望玩家可以參考表格和解說，試著尋找看看自己喜愛的武將吧！



←團隊成員最多可至10人，至於要選擇哪些武將則是任憑玩家自行決定的。

如果要任命軍師的話…

在考慮身為軍師必要的參數值智力之下，推薦如右所記載的武將。智力較高的軍師相對的對於統御武將的能力應該也能給予相當正確的評估不對，而且他們由於忠誠度和外交值大多很高，因此除了軍師以外的職務也應該能有所發揮，如果玩家一發現這些武將的話，不要猶豫，馬上將他們納入自己的軍隊吧！

但是這些智力高超的武將通常在武力上不會有多好的表現，而武力低落正是他們共通的缺點。因為兵種的攻擊也很低所以恐怕無法成為戰鬥中的主。

武將	照片	指令	頁碼
奇克		智力在最高等級，魄力及外交值也很高，因為武力值最低所以不適合戰鬥。	P81
西馬滋		在智力和外交方面都很突出，簡直就是為了成為軍師而出生的男人。	P83
茲巴克		和外表不稱的他擁有最高等級的智力，只不過被這種容貌的人命令實在有點…	P88
吉魯翁		除了智力、外交值之外，忠誠度也很高，是一位值得信賴到最後的軍師。	P102

攻城戰時的說明角色

在攻城戰中使用說服的最大優點就是如果成功的話即可不費一兵一卒地搶占敵軍的城池，畢竟以武力來攻佔城池並不是最好的方法，因為在攻城戰後剛消耗完戰力之時很容易被他國攻陷。

說服的角色最好是由魄力及外交值高的武將擔任，在這種情況下由於無關乎武力強弱武兵數的多寡，因此即使是不擅長戰鬥的武將也有可能勝任。衡量己方的戰力，若是城池無法在一回合中攻下的話，就多多利用說服的方法吧！

武將	照片	指令	頁碼
杜法		魄力最高，或許是因為利用他美麗的容貌與姿態來說服別人吧！	P82
加杜		如果是全部能力都能優秀的加杜搞不好可以考慮用攻擊的方式攻陷城池。	P92
魯特拉		若用全身上下的七隻眼睛來審視敵方的話，或許會讓敵方戰意全失。	P99
蘭傑		武力低下但是魄力最高，要攻陷敵方？還是要說服敵方？值得考慮。	P103

能夠使用「陽光」的武將

在多種的天候變化技巧中，利用價值最高的莫過於「陽光」了。一方面可以解除在黑暗中無法使用的回復技，一方面又能在6體中4體的龍之戰中讓敵方的必殺技無法使用。可是因為會使用的僅此數名，再加上君主或在野武將等全都是一些很難讓他們加入團隊的武將，而且無論哪個武將武力都不算高，不過只要在戰鬥時一考慮的暗夜的天候時又不得不希望有這些武將來提供必需的戰力。在右表中所舉的武將中，惟有忠誠度不高的德米尼姆是比較容易拉攏他加入團隊的。

武將	照片	指令	頁碼
裘菲2		因為武力不高所以在使用「陽光」後還是以撤退為佳。	P83
杜利法帝		由於智力頗高因此可以萬無一失地發動「陽光」。	P86
薛拉		是村人所以戰鬥力低，有許多不拿手的地形因此在發動「陽光」前要注意可別讓她倒下。	P93
德米尼姆		發動「陽光」後即無法使用等級2或3的必殺技，真是讓人心痛。	P101

初期能力雖低但可期待發展的武將

實際上在這個遊戲中武將的能力會隨每個月般的變動，不過這些武將的能力值卻是出奇的低。

藉由各種不同的行動可以讓初期能力值低的武將有成長的空間，相對的，即使初期的能高但是不注意派遣的話其能力也會有轉弱的可能。

在此將列舉一開始的初期能力不高但成長速度卻大有可為的武將。此外由於成長期待度在武將的資料中也有所記載，因此如果發現期待度為A或B的武將，千萬不要將他解雇，一定要試著培育看看哦！

武將	照片	指令	頁碼
可林克林		對群主是很難得的可造之材因為基本的武力不錯所以在戰鬥中必能有所發揮。	P85
賈巴林		全部能力值都低，在故事初期是名不易得到的武將，就請玩家好好培育造就吧！	P88
塔姆達姆		若是希望他在戰鬥中成長的話，使用「降雨」便是對青蛙最有利的天候了。	P102
明克		因是在野武將所以可以藉由「探索」發現她，如果玩家有找到的話一定要培育看看。	P110

利用說明拉攏過來的武將

拉攏武將的重點大致上來區分的話有二點。第一，不管是誰都可以，總之想增加武將數目，在這種情況下如果選擇忠誠度最低的武將應該是可以很容易地就拉攏過來的。第二，事先決定選拔拉攏的目的再進行適合武將的搜尋。

如果是要尋找軍師型人材的武將的話，即使拔擢忠誠度低或是智力低的武將也沒有用。當遊戲進行一個階段之後武將的人數也逐漸增多的話不妨試試以自己的需要、目的來決定搜尋拉攏的對象吧！



武將	照片	指令	頁碼
布里加特		總之想先增加武將人數的時候可以考慮，是很容易成功的對象。	P8`2
巴庫留得		由於智力很高因此如果本國缺少軍師型武將的話一定要將之拉攏選拔。	P92
加杜		除了忠誠度之外所有的能力值都很高。拉攏過來的話將有助於戰力的安排、戰局的變化。	P83
櫻水		武力高強，必殺技也很猛烈，是以戰鬥為重心的武將，不過忠誠度相當低。	P105

邱比邱特拉劇場2

下次在P138！疾風怒濤最終回！絕對不要錯過！

無限地獄









●不要認輸！

無名









●青蛙也很好呀

技巧篇



Technics

為了征服全四十國，內政、外交、戰鬥等都要做出最好的選擇。這裡要介紹資金的增加法、全國爭霸的重點等許多上級技巧。讀了這些，你一定能成為國家的霸者！



巧妙增加資產的方法

● 物資的買賣是市價和相談 ●

只靠一年一到兩次的稅收，無法讓國家急速發展。因此要巧妙地利用「買賣」市場，來投資增加本國的通貨吧！基本上是：買入底價的物資，當物資的價值上漲時就賣出，可得到大量的利益。但是要掌握隨機變動的市價是困難的。便宜的時候，市價在１以下就買入，１．５以上時賣出就好了。



←開頭時太投入買賣，會缺錢做內政。確保所投資的金額吧。

→市價超過２時，不要猶豫，賣出吧！如果在１以下購入，可得到相當大的利益。

● 國庫有所限制 ●

攻略的國數愈多，稅收也會增加，可開始儲存大量的資產。還有，仔細利用市價的話，可大幅提高資產。但是國庫所能儲存物資，上限是９９９。超過這個數值，收入會溢出形成浪費。

另外，購入物資之時，依市價不同，購入可能量會超過９９９。但是就算購入可能量是２０００，可存在國庫的物資只有９９９。購入時不要超過上限喔。



←各物資超過９９９時，多餘的收入會溢出來。

● 魅力高的武將以打折買到 ●

當「購入」魅力高的武將時，商人會將價格給你打折。另外，「賣出」之時價格會提高。但打折率不會如此高。

但是多額的交易時的打折，因為總額龐大，所以可以賺錢。另外開頭時資產少的話，微小的交易也很好。商人實行交易時，儘量起用魅力高的武將。比較會打折的是老人和女性吧？



←「購入」資產時，商人會特別給你打折。數額雖小但值得高興。



成員編成的重點

「人事」在月份之外也可編成

使用主視窗的「部隊配屬的替換」時，人事在月份之外，也可更改先發部隊的編成。使用這個方法，可將戰鬥中消耗的武將，立刻以待機成員代替。但是這個方法的替換次數有所限制，次數以君主和軍師的能力（智力、魅力、武力、外交）分為1～5次。君主和軍師的能力愈高，替換次數愈多。所用掉的替換次數，在下一個「人事」時會全部恢復。



←「部隊配屬的替換」，剩餘次數會在視窗表示出來。要記得喔！

讓能使用天候變化的武將當先鋒

使用回復技時，不需消耗太多我軍就可擊破敵人。但是，無法使用回復技的陰暗天候非常多。對策是讓能使用天候變化技的武將，當成先鋒出陣。

如果天色陰暗，在存了技尺度後，使用天候變化技，可變為陰暗以外的天氣。

這種天候變化技的利用法，對全部必殺技都有效。仔細地運用吧。

→將會天候變化技的武將，編在先發成員中，當成先鋒出陣吧。



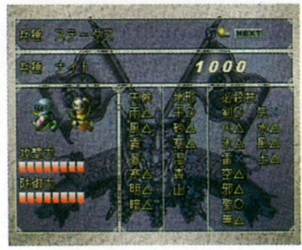


←天候陰暗的情形非常多，天候變化必殺技是非常貴重的。

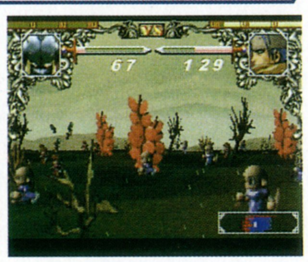
依地形來改變編成

武將所屬的兵種，除了一部份，一定有得意的地形和困難的地形。在困難的地形，戰鬥能力會下降，會消耗多餘的兵力。

所以，在攻擊前要先確認敵國的地形，選擇適合地形的武將。



↑ 雖是最強的騎士，但在濕地會展開苦戰。



↑ 拳法兵或量產型戰鬥兵，不受地型影響，戰鬥力也高。



領土擴大技巧

佔領鄰國

新生魔王軍，福拉斯特兵團的強大勢力，攻打別國的速度快，在短期間內形成了巨大的勢力圈。形成大勢力後，武將的素質、兵數的等級也會增加，可簡單地攻略。如果以解決龐大勢力周邊的小國為目標，壓制敵勢力的進攻路線為據點的國家，防止敵人勢力擴大吧。

且，這個戰法，我軍的迅速展開是重要的。就算無視於能力的優劣，也要儘快將十個武將湊齊。另外，封閉進攻路線之後，即使被逆襲也能立刻對應。以「增壁」指令將城牆變堅固。



↑攻擊鄰近內卡特的托塔斯布爾格，阻擋新生魔王君進入。

得到道具的戰法

各國擁有的道具，是武將的能力提升所不可少的。所以，以攻擊擁有目標道具的國家為戰術。

這個戰法和前述的技巧相同。因為要儘快對敵勢力進攻，所以要趕快湊齊十個武將。只攻擊弱小的國家，先不管強國，等到勢力強大時再奪取道具，所以要考慮攻擊的順序。

→被敵勢力佔領，就無法得到該國的道具，趕快行動是必要的。

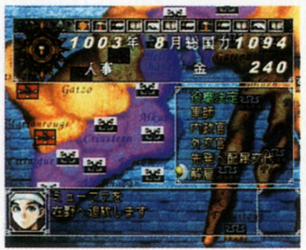




←各國有哪些道具？請參照P３８的國家資料和P１４０的道具介紹。

招攬→解雇來降低戰力

只招攬他國的武將，對提升我軍的戰力沒有幫助。要點是要降低對手的戰力，讓敵方的武將數減少，和攻擊時打倒一個敵武將是相同的意味。如果選拔了魅力高的武將，非常有效果。



↑部下武將有十人時，選拔時先成為之前的缺人狀態。



↑選拔鄰國武將的瞬間，是準備攻擊的機會吧。



以天候變化技製造有利的戰局

在頭目戰中非常有效

最終的頭目戰登場的敵人，會使用強力的必殺技。且，因為攻擊力高，正面衝突時勝算不大。

首先，使用天候變化技封住對手的必殺技吧！其中特別是可產生日照狀態的「陽光」，很有效果。以陽光封住對手的技，邊使用回復魔法，謹慎地戰鬥吧！

但是，歌麗亞和依福西隆的必殺技，在陰暗時無法使用。這兩人為對手時，用「闇門」來對抗吧！



←歌麗亞的「淨化之光」非常強力，用「闇門」來封住吧。

考慮出陣武將的屬性吧

使用天候變化技的戰法，和武將組合的不同，有時會產生負面的效果。

例如持有「陽光」的武將，和持有「天魔異界門」等日照時無法使用的必殺技武將，為先發成員時，先使用「陽光」，就無法使用強力的「天魔異界門」。先發成員的編成，一定要發揮互相的力量。

另外，天候變化後，使用其他天候變化技的武將出來，陣形失敗時，會變化為其他天候，所以要注意。



←札布．洛依的「天魔異界門」是強力的必殺技，但日照時無法使用。

事先先熟技能使用天候變化技的武將

右表是將可使用各種天候變化技的武將列舉出來。知道哪個武將能使用哪種變化技，可當成找同伴的指標。

看了表就知道，使用凍土或熱風的武將非常少。這兩種變化技造成的天候，可封印炎龍福雷亞第亞斯、水龍巴拉哈姆的強烈必殺技。發現了他們，一定要讓他們加入。

技名	可使用武將
降雨	布利摩林、布賽克、麥克、歐亞馬、塔姆塔姆
	塔巴西、入道法師、格力、阿馬林
風召	塔列爾、傑米特斯、韓．得．克爾
來霧	西馬、札依、依其格、克利斯、那帕
陽光	葛非2世、得利凡帝、夏拉、多密尼
	路利亞＝普魯
闇門	拜亞特13世、茲巴格、南、格普傑
	佩佩、吉爾翁
熱風	巴格路特、連
凍土	來拉．多爾



攻城戰必勝法

● 仔細使用3次的行動回合 ●

攻城戰的行動只有3次，所以指令的選擇很重要。基本上，相同的指令連續使用3次，雖是正統方式，但通常並不是最佳的選擇。魅力和士氣提高的話兩次的招攬就可以將敵人的士氣降為城壁的防御力如果是兩次的攻擊就有可能將城擊潰

一次的招攬效果低，無法以一次全力攻擊，將城壁充份破壞的話，就改變策略，例如招攬等等。臨機應變的行動選擇是必要的。



←第一次攻擊後，視情況改變下一回合的行動，是聰明的戰法。

攻擊　比較防御力和士兵數

１０００人兵力攻擊的場合，城的防御力，一個回合約會減少２５００。但是，只要攻擊就會遭到損傷，三次攻擊遭到的損傷，約是６０００～６５００。

以兵力１０００人攻擊的場合，城的防御力如果在６０００以下時，攻擊可能會將城攻陷。



↑ 最初雖有１０００人兵士，但實行攻城戰會減半。



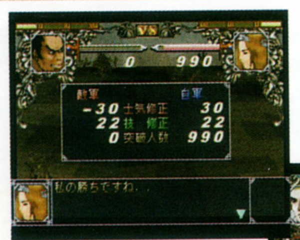
↑ 防御力超過１００００時，攻城困難。只能招攬後重新攻擊。

説得　魅力和士氣愈高愈有效

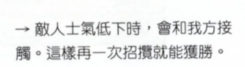
對攻城戰的方式，有特別影響的是武將的魅力和士氣。魅力和士氣愈高的武將，招攬的成功率會大幅提升。

出陣之時，作為攻城戰的要員，先把魅力高的武將加入先發成員吧！然後讓他參加野戰，提高了士氣，招攬會容易成功。

只是，雖然是招攬要員，但在野戰中失敗，士氣就會下降。不要忘了分配兵力喔。



←讓魅力高的武將參加戰鬥，提升士氣。打敗的人數多，士氣會提升喔。



→ 敵人士氣低下時，會和我方接觸。這樣再一次招攬就能獲勝。



武將育成技巧

讓武將行動就能成長？

集合有能力的武將來戰鬥，當然對攻略有利。但原本有能力的武將少的國家、或面臨人材發掘不順的情形，培養優良的武將是必要的。

基本上，武將的能力是依行動力，而有不同的成長可能。各種能力提升的指令如左表。如果想提升武力，就積極地讓他參加戰鬥吧。

但是能否成長，依武將而不同。實行一定次數的指令，不一定就能提升能力喔。

武力	加入先發成員讓他參加戰鬥就可能提升
知力	實行增壁投資等內政指令就可能提升
魅力	實行購入賣出等商人買賣魅力可能會上升
外交	實行選拔的招攬或同盟指令可能上升
忠誠	實行任務命令等多種指令可能會上升

讓全體成員行動吧

能力高的武將，各種行動的成果也會提高。所以容易常使用一個武將，其他武將就無法成長。為了提高智力，實行「投資」、「增壁」，提高魅力而實行「買賣」，要經常在全體成員身上實施！實行和想提升能力有關的行動，給予能力提升的機會。

且，雖是先發成員，但長期間沒有實行指令，讓他長時間待機的話，能力會下降。先發成員不要一成不變，常常更換吧。



←投資可用少的資金在全武將身上實行，所以可提升智力。

使用道具的另一個手段

要如何使用道具，由玩家來決定。可以為補足短處而使用，也可想提高長處而使用。但只有「死的血判狀」，要優先使用在忠誠度低的武將。因為忠誠度低，較有叛逃的可能。

勢力滅亡時可得到道具。因此在和2～3大勢力對抗的最後時刻，幾乎都無法得到。想收集的話，在小勢力爭霸的開頭時來搶奪吧。

→開頭時有許多殘存勢力，還有可得到道具的機會。



←給予道具，能力值會上升。表示能力的圖表有十段，紅色是現狀值。



打倒頭目角色



【龍】
從皇龍的控制下被解放的古代六龍

龍戰的特徵

特徵	說明
戰鬥以事件型態發生・・・・・・・・・・	龍戰是在占領他國時發生的戰鬥，雖是強制出現，但戰鬥可以回避。
出現條件是支配國數・・・・・・・・・・	實際上，包括我國所含的支配國數，達到一定數量時龍會出現。各龍的出現國數如右表。
不是兵士數而是HP表示・・・・・・・・	因為龍只會出現一隻，兵士不存在。所以不是兵士數，而是表示HP。
打倒就能得到道具・・・・・・・・・・	龍戰和攻城戰一樣，變成0我軍就勝利。打倒龍就能得到道具。

攻略技巧 1 以防衛陣形來儲存技點數！

龍因為防御力高且攻擊強力，是使用必殺技不可少的。以衝刺隊形攻擊時，HP會減少，兵力消耗激烈，但有保存必殺技尺的方法。龍戰是在防衛陣形時，保存必殺技尺的戰法。

雖是使用的陣形，但邊給予損傷邊保存技尺，就可在中央密集使用。防止戰力消耗，保存技尺的話，就選擇包圍吧！也就是，如果能充份發動波狀防壁，可一口氣儲存40以上的技能！



←在與龍的戰爭中，選擇「防御」是正統方式，對全部的龍都有效。

攻略技巧 2 封住強力的必殺技吧

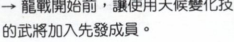
雖是事件角色，但強力可與最後頭目匹敵。特別是龍的必殺技，雖然只使用一次，但有可大幅改變戰局的威力。

這裡的對策，是讓使用天候變化技的武將在前，將天候變為龍無法使用技巧的天候，來封印技巧。

龍的技許多在日照時無法使用可是用陽光的武將，是重要的寶物。一定要找到，讓他加入。



←龍幾乎都使用強力的必殺技，快點封住以防止戰力消耗。



→龍戰開始前，讓使用天候變化技的武將加入先發成員。



① 炎龍福雷亞帝亞斯

支配國數12出現
必殺技：天魔爆炎（LV2）
出現道具：皇帝的鋼鐵

封印技的天候有四種

因為是最初登場的龍，所以HP最低。但也有1500，對於只有1000人的我軍，是麻煩的數字吧。

但這個龍所使用的「天魔爆炎」，在大雨、強風、濃霧、寒冷的天候無法使用，有可使用「降雨」「風召」「來霧」「凍土」等天候變化技的武將，可獲得勝利吧？

② 水龍巴拉哈姆

支配國數16出現
必殺技：天魔命水（LV2）
出現道具：技之書

力戰可能獲得勝利

第二匹龍，HP2000。無法使用必殺技的天候是寒冷、熱風，如果有能使用「凍土」「熱風」必殺技的武將，要找出來讓他加入。

HP雖然高一點，這個等級就算無法封印技，但力戰很可能獲得勝利。且、有一或兩次被必殺技攻擊的可能，要有心理準備。

③ 黑龍阿畢斯菲亞

支配國數26出現
天魔幻夢陣（LV2）
出現道具：奧義之書

不要使用危險的必殺技！

HP2500的第三匹龍。之後，龍無法使用必殺技的天候全是「日照」，一定要讓能使用「陽光」的武將加入。

必殺技「天魔幻夢陣」，除了會讓我軍減少，還是讓陣形無法變化的麻煩技。無法變更陣形時，也無法使用必殺技，被攻擊一次就會遭到苦戰。

④ 白龍西爾飛特

支配國數31出現
必殺技：天魔疾風（LV2）
出現道具：裏奧義之書

準備武力高的武將

西爾飛特的HP非常高，二或三次的武將替換也很難獲勝。長期戰較有利，儘量多給與損傷。出陣成員要選武力較高的武將，減少戰力的消耗。

必殺技通常會被日照天候封印，一定要讓使用「陽光」的武將出陣。

⑤ 綠龍格雷劉夫

支配國數36出現
必殺技：天魔死靈界（LV2）
出現道具：法王的翡翠

不要讓士氣低下

第五匹龍的HP是3500！使用能讓兵數減少，同時可使士氣低下的必殺技。讓士氣變成0，兵士即使留下，當然會在戰線上脫離。特別是萬一使用天候變化技的武將離開，就無法封印技，要注意。

且，通常可用日照將此必殺技封印。不要忘了準備使用「陽光」的武將。

⑥ 金龍英帕亞

支配國數39出現
必殺技：天魔爆雷（LV2）
出現道具：龍魂

得到龍魂吧！

HP4000，具強力必殺技的龍，雖然可以用「陽光」將必殺技封印，但不是那麼簡單能獲勝。可從這匹龍得到的道具，是對最後頭目戰的王牌，加油打倒吧！五匹中打倒一匹，可得到道具「法王的翡翠」。另外，有了一個從屬國，結局時就優先不出現。



【哥麗亞＆依普西龍】

光之神所賜的裁決之力



哥麗亞

必殺技：裁決之光（ＬＶ１）

「淨化之光」是最大的煩惱

因為以聖神之名存在，威力很強。特別是必殺技「淨化之光」，一發可將１０００人士兵減少到３００以下。



依普西龍

必殺技：天魔封殺掌（ＬＶ１）

封住必殺技的話・・・

可減少我方武將所給的必殺技損傷的「天魔封殺掌」，很難對付。必殺技攻擊的威力減半後，可以苦戰加強能力。成功封住技的話，或許有勝機…。

攻略技巧 1　一定要使用龍騎士兵種

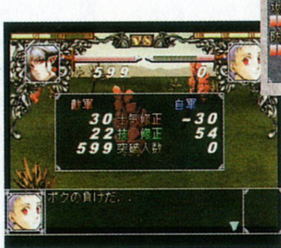
哥麗亞和依普西龍所屬的天使，是攻擊力８，防御力１０的種族。有可與之對抗的能力的是，隱藏兵種龍騎士。龍騎士的攻擊力和防御力是１０。何種天候和地形都可戰鬥，一定要找到喔。

但雖是最強的兵種，但陣形屬性差，很容易失敗，要慎重選擇陣形。

另外，能成為龍騎士的武將只有一人，當最後王牌吧！

→隱藏兵種龍騎士，在玩家操縱的兵種中能力最強。一定要找到。





←就算找出龍騎士，大意的話也會輕易地被全滅，要注意。

攻略技巧 2　對於光之神「闇鬥」有效

擁有強力兵種和必殺技的兩大頭目，但她們有共同的弱點。就是在陰暗的天候會變弱，陰暗會讓天使的能力低下，變得容易打倒。且，因為哥麗亞和依普西龍無法使用必殺技，一定要讓能使用闇鬥的武將加入喔。 這樣應該能有對等的戰力。

「闇鬥」有拜亞特１３世、格普傑、佩佩能使用。這些武將的戰鬥能力高，一定要讓他們加入。



←這個戰鬥，能使用闇鬥的武將，可說掌握了勝利的關鍵。

→天使的弱點是陰暗，損傷會倍增。除了龍騎士之外，都很容易打倒。



【涅格斯特＆馬路斯＆普拉夏】

哥麗亞也恐懼的最凶之神



涅格斯特

必殺技：最後的光（ＬＶ１）

高能力的士兵很麻煩

是哥麗亞和加內斯所害怕的，具有很強的能力。和哥麗亞同樣率領天使，必殺技「最後的光」，和「淨化之光」具有同樣可怕的攻擊力。除了必殺技的威力，天使的戰鬥力也很麻煩。不夠威力的攻擊是不行的，一定要得到龍騎士兵種。



馬路斯＆普拉夏

必殺技　馬路斯：天魔烈火衝（ＬＶ１）
普拉夏：天魔冰結（ＬＶ１）

外表看來雖然一樣…

兩隻的外表和基本能力雖然相同，但必殺技有很大的差異。馬路斯的「天魔烈火衝」是大雨、強風、濃霧、寒冷時無法使用，「天魔冰結」是熱波的天候無法使用。萬全的話，最少要有兩種天候變化技。還好兵種是魔法生物，只要陣形對，就可以與之對抗。

攻略技巧 1　必殺技要使用邪的屬性！

涅格斯特的兵種是天使，邪的屬性較弱，使用「闇鬥」成為陰暗天候，除了讓涅格斯特無法使用技巧，也可操縱天使的弱點邪系技。但是這只對涅格斯特有效，在馬路斯、普拉夏戰，邪系必殺技的效果會減半。相反的，兩隻的必殺技在陰暗天候也能使用，要再次讓天候變化來封印技。



←天使的能力、必殺技威力強大的涅格斯特。的確可稱為最強。

→馬路斯、普拉夏的兵種是魔法生物，普通兵種難與之對抗。

攻略技巧 2　不要用激戰型的陣形戰鬥

不只是涅格斯特，頭目角色率領的兵種攻擊力高。以衝刺型陣形戰鬥，就算組成屬性好的陣形，也可能消耗掉一半以上的兵力。頭目戰時，保持兵力的戰法特別重要，一定要選擇防衛陣形。



↑以激戰型戰鬥，即使陣形屬性佳，戰力會激烈消耗。



↑防衛型時，如果無法法防止我方軍力消耗，也不易勝利。



【加內斯＆普拉那】
黑暗之王和最強的死神　降臨在此！



加內斯
必殺技：死之癒（ＬＶ１）

忍耐最凶的必殺技！

有魔王之名，最強的頭目。他的必殺技是死之癒。威力最強的攻擊技。且，沒有無法使用天候。只能忍耐，沒有對抗方法。



普拉那
必殺技：天魔死靈界（ＬＶ１）

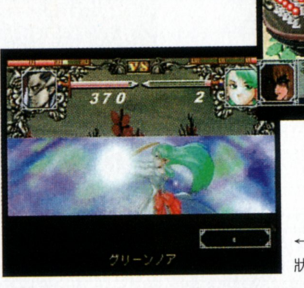
比起必殺技，士兵更恐怖

她的兵種是魔鬼，攻擊力是１０，防御力低的兵種，很容易被打敗。必殺技會將我方的戰力和士氣減少。但和魔鬼的攻擊力相比，顯得比較弱。

攻略技巧 1　準備使用回復技的武將

加內斯和普拉那，和其他武將一樣率領攻擊力非常高的兵種。且，加內斯無論在何種天候都可使用必殺技。絕對無法避免戰力的激烈消耗。

考慮這點，這個戰鬥中，使用回復技的武將是不可少的。但「治癒之祈禱」程度的回復量，絕對無法回復。能使用「回復的祈禱」以上回復技之武將，一定要讓他加入！



→「治癒之祈禱」程度的回復量，只能休息。準備更高回復技的武將吧。

←阿傑雷爾專用的綠諾亞，在何種狀況都能使用，利用價值高。

攻略技巧 2　日照時的戰鬥

這個戰鬥，可怕的是普拉那會將士兵的士氣變為０。連帶加內斯的必殺技和兵種直接攻擊，我方會大量消耗兵力。

對加內斯的技，只能採取忍耐。普拉那的技在日照狀態無法使用。另外，魔鬼是害怕日照的兵種。使用「陽光」變成日照天候，這樣可使用回復技，也能減輕戰力消耗。



←不封住普拉那的技，就很難對付。

→日照時，加內斯的技發動就糟了。使用防御技減少損傷。



【琪洛２】【真潔德】

心中的黑暗甦醒了





琪洛

必殺技：真魔界粧・轟炎（ＬＶ１）

特殊陣形也會遭到苦戰

和之前的頭目戰不同，匹羅只有一人登場。但兵種是攻擊力最強的魔鬼，就算發動特殊陣形，也不易輕易獲勝。



真潔德

必殺技：真魔界粧・黑靈陣（ＬＶ１）

和其他頭目相比，雖較好對付…

和匹羅一樣，只有一人登場。必殺技和兵種力量雖提升，但不像其他頭目是複數出現，應能輕鬆地戰鬥喔。

攻略技巧 1　出陣武將以最強成員編成

和之前的頭目角色不同，只有一人登場，所以容易大意。和平常的西羅、潔德不同，輕視的話可能會遭到全滅。

出陣的成員，要以我軍中最強的武將，及能使用陽光的武將來編成。

可以的話，以成為龍騎士兵種的武將，和有強力回復技的武將來戰鬥，應會比較輕鬆。



←因為只有一人，所以不可大意。以我軍最強成員來挑戰。



→「真魔界粧黑靈陣」只使用一次，可減少近２００人兵士，士氣成為０。

攻略技巧 2　使用陽光的武將是必須的！

琪洛２和真潔德的必殺技是邪之屬性。日照的天候無法使用，所以和這兩人戰鬥，一定要有能使用「陽光」的武將加入。

兩人的技，必殺技只有等級１就可使用。只使用一次就可減少大半的兵力，讓士氣變成０，所以要儘早使用陽光。之後如果不是組成屬性差的陣形，或出了防御力低的兵種，應該能將之打倒。

→和平時相比，力量大幅提升了。不全力迎戰，會遭到無法想像的反擊！



←使用回復技的武將，就算沒加入成員，有「陽光」應能獲得勝利。

邱比邱特拉劇場2

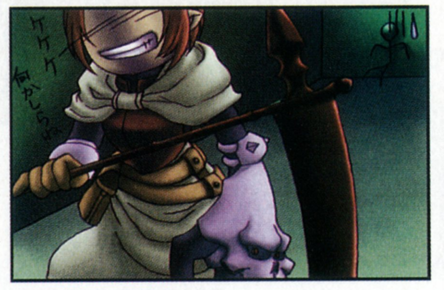
充滿開發者心血的四格漫畫劇場終於在最後要和各位玩家見面了，相信一定會讓人感動地想落淚。

內幕



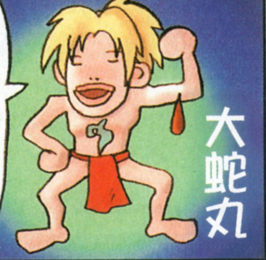




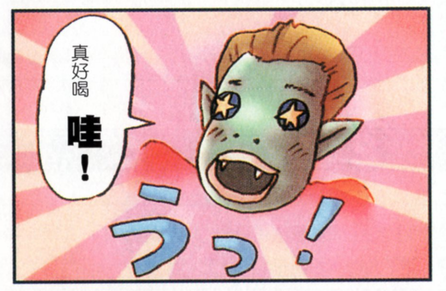


●已經盡力了，希望大家會喜歡。

龍之血









●所謂的童之血好像很有效的樣子喔！

資料篇

Data & Interview

已稱霸總訂４０個國家的你難道只玩一次就能滿足嗎？隱藏為數眾多的事件及多樣化結局的還款遊戲絕不是玩家僅玩一次即能全數了解的，現在開始就要為各位玩家判紹「聖魔戰記２」的深度特集囉！

DATA 1 特殊道具一覽表

一旦占領敵國之後也有可能得到可以發揮特殊效果的道具。道具的種類共分為九種，而其效果分為參數值提升及必殺技修得兩種。在這裏會把各種道具的效果及各國所有的道具列出以供玩家作為參考。

道具名	效果
皇帝の鋼鉄	讓霸王的鬥氣武力上升2。
法王のエメラルド	讓賢者的精神智力上升2。
女帝の銀水晶	讓才女的光輝武將魄力上升2。
隠者の金時計	可讓老練的知識外交上升2。
死神の血判状	因為血之契約而讓忠誠上升2。
ドラゴンソウル	可讓童之魂轉生於士兵。
技の書	隨機修得等級1的技巧。
奥義の書	隨機修得等級2的技巧。
裏奥義の書	隨機修得等級3的技巧。

所有道具一覽表

國碼	軍團名	道具名
1	尼加多	皇帝の鋼鉄
2	德塔斯布魯克	技の書
3	巴魯哈拉城塞	なし
4	娜哈利	法王のエメラルド
5	吉克羅得	技の書
6	增巴	死神の血判状
7	加歐	なし
8	西魯維斯持	女帝の銀水晶
9	馬利安魯裘	法王のエメラルド
10	克利亞史坦	隠者の金時計
11	西利尼克	裏奥義の書
12	加奇布魯	死神の血判状
13	貝米那巴	なし
14	弗利茲	技の書
15	卡其露翁	死神の血判状
16	波魯波各山	女帝の銀水晶
17	埃其	法王のエメラルド
18	布拉提薛魯巴	法王のエメラルド
19	加畢妥斯	隠者の金時計
20	耶魯翰布爾	死神の血判状
21	菲利亞斯	奥義の書
22	埃利克斯	裏奥義の書
23	狄爾魯各諸島	奥義の書
24	加雷那	女帝の銀水晶
25	波露拿	奥義の書
26	帕拉斯達	なし
27	艾連基塔特	死神の血判状
28	加魯卡休	なし
29	菲連	技の書
30	羅奇翁	皇帝の鋼鉄
31	貝魯那普	技の書
32	加姆利亞	皇帝の鋼鉄
33	佩頓	皇帝の鋼鉄
34	哥魯達	隠者の金時計
35	桑菜歐	死神の血判状
36	布利艾斯特	法王のエメラルド
37	德拉狄佩斯	隠者の金時計
38	哈蘭格爾	奥義の書
39	莫利島	法王のエメラルド
40	姆洛瑪奇	裏奥義の書



所有事件全記錄

● 隨各月不同而發生的事件 ●

每月在不同的國家中會隨机地根據月份不同而發生事件。由於在畫面中不會顯示事件所帶來的效果所以很可能會有所忽略，因此如果可以了解事件之間代表的意義，相信應該就能夠在正確的時間內理解或掌握個國所發生的狀況。特別是因為在剛進入遊戲初期的戰場中國力及資源都普遍不強和缺少的緣故，所以也有可能會藉由某些事件而改變戰況也說不定。最後提醒各位玩家別忘了確認各事件的效果唷！



←「牧場開拓」指的是發生國家畜產量增加的事件。如果在遊戲初就在本國內發生的話可真是太令人高興囉！



→如果發生「邪教崇拜」事件的話總体國力可是會減少的唷！所以得藉助技資指令來使其回復。

月別事件一覽表

月份	事件類型	效果
2月	醫生的訪問	增加全部武將的壽命。
3月	武鬥場的設立	提升配屬士兵的士氣。
4月	牧場開拓	發生國的家畜生產量增加。
5月	發現埋藏的金塊	自己國家的金塊所有量增加。
5月	商人的獻員	自己國家的寶玉量增加。
6月	發現金山	發生國黃金的生產量增加。
7月	疫病	士兵數減少，武將壽命縮減。
7月	洪水	發生國的資產生產量降低。
8月	難民移動	發生國的劣鬼生產量增加。
8月	志願兵	發生國財勢力配屬士兵增加。
9月	豐作	發生國的國力增日。
10月	發現　脈	發生國的寶玉生產量增加。
11月	野生馬成群	發生國的家畜量增加。
11月	盜賊的投降	發生國的劣鬼量增加。
12月	宗教	發生國的國減少。

● 其它的隱藏事件 ●

隨著遊戲的水展在和武將的忠誠度無關的情形下會有武將突然叛逃或新的伙伴加入的必然事件。由於還是在遊戲進行時無可避免的情況，因此只好將其歸咎於歷史之源吧！



←艾拉在開始一年後必然會加入布魯馬克王國唷。



←索弗蘭在開始一年後會移往薩布羅依王國。

● 事先確認整個事件吧！！ ●

「聖魔戰記２」的最終目的當然是在於稱霸全都的４０個國家，只不過了解登場的１８０名武將之背景及其人際關係也是其中非常有趣的一環唷！在戰鬥中若是和特定的武將同伴進行對決的話會有各種不同的會話發生，並可從中看出武將們之間的恩愛情仇以及朋友、師徒等關係，簡直就像是一部複雜的連續劇呢！在這裏將先為各位玩家介紹一部份。

琪洛VS艾拉

MOVIE No.8

琪洛和艾拉的具面場景是所有事件中最具戲劇性的畫面之一，若是將還部份省略的話就不會有「聖魔戰記２」的存在了，而且也只有還部份是玩家絕對絕對不能忽略的。隨著歷史時間的流逝，希羅和艾拉兩人終於見面了，當琪洛第一次見到艾拉時便頓感錯愕，因為浮現在琪洛眼裏的艾拉簡直就像是死去母親瑪莉亞的再版。縱然如此琪洛還是用顫抖的聲音表示他的決心，一想到艾拉擺弄著自己母親的身体，琪洛就無法原諒賤踏著他許多美好而重要回憶的上天……。艾拉冷靜地注視著那樣的琪洛。



←「我絕對不能原諒你們！」和艾拉對峙的琪洛堅定了抹續戰鬥的決心。



→「為什麼生氣呢？」存有著希羅母親客貌的艾拉向對自己的小孩子說話般的語氣。

哥利薩和加杜過去的恩怨

CG No.9

在最強的武將對決前當然會有事件發生。哥利薩把神賜與他的聖劍在過去的戰役中被加杜弄斷了，風水輪流轉，在想脫離還戰亂之世的哥利薩面前，還名暗夜公子哥加杜終於又再度出現。哥利薩和加杜還二位宿命的戰士的再次之戰又即將展開了。

哥利薩：「我等著和你再度對決已經很久了！」

加杜：「原來是被稱為白獅子的哥利亜之狗啊！」

勝利的女神究竟會向哪一邊微笑呢？



←哥利薩發誓要以神所賜與的劍殺了加杜。

月心和大蛇丸的徒弟對決



CG No.14

曾經因為了姆洛馬奇而戰的大蛇丸和月心。月心過去曾經為了解救姆洛馬奇，大蛇丸也曾經非常欽佩月心是名武將，但隨著時光的流轉又遭逢亂世，轉眼大蛇丸已是姆洛馬奇的君王，而和離開姆洛馬奇的月心再度在戰場相見。

大蛇丸：「好久不見了，師父！曾經無法超越你的我還次想再度一試。」

月心：「能看見你的成長也很令人欣慰。」

在此兩人的交手竟無半點殺伐之氣。



←月心坦白地說出和在大蛇丸的胸前刻有的童之紋章有關的過去。

魯特拉的暴力陰謀

CG No.68

在戰場中相遇的魔界雙雄，加杜和魯特拉。還二人的過去有隱藏的恩怨。魯特拉殺死了希羅的母親瑪莉亞並將之轉為增強自己的魔力，而加杜竟知道這件事的所有始末。

魯特拉：「你知道的，趕快給我消失吧！」

加杜：「終於現出本性了，看來愈來愈有趣囉！」

魔族之間全靠力量，藉由還場戰鬥能否讓過去的恩怨從此消失呢？



←暴力魯特拉的過去，殺死瑪莉亞的就是魯特拉。

流著淚的莉德魯・斯諾

CG No.37

在遊戲開始時原本同軍隊的莉德魯・斯諾和加杜成為敵人再次見面的珍貴事件。被還個世界加喚而沒有自由的莉德魯・斯諾愛上了誰也無法束縛他的加杜，但是即使在戰前見到了流著淚的莉德魯・斯諾，加杜也無法理解那眼淚的意義。

加杜：「我不能理解，爲什麼你要哭泣呢？」

莉德魯・斯諾：「那是因爲你是人類。」

魔族和人類間可悲的「障礙」浮現。



←為自己的命運而流淚的莉德魯・斯諾。「還就是被加喚者的命運」。

魔族的暗黑騎士VS聖光騎士團長

CG No.67

曾經是加薩弟子的哥利薩無法原諒背叛了世界而將靈魂賣給魔族的加薩，即使加薩曾對哥利薩說：「我並不是背叛人類，走不同道路的人並非全是壞人…」

加薩：「看看世界的脈動吧！想想哥利亜真正的樣貌。」

哥利薩：「不要臉！我不想聽。」

曾經的師徒關係今天已完全破滅。



←哥利呼喊著，「在聖劍的光輝下接受神的制裁吧！」

終極者的頂上對決

CG No.60

在姐妹作「霸王之塔２」中，傳說威布成功地登上１００００個階梯的塔頂並且得到無限力量及永生，於是威布再度回地上來到琪洛正是準備要阻止他的那人，為了要稱霸世界的勇者們現在將開始塔頂上的對決

琪洛：「真可悲，竟然爲了戰鬥失去自己的心…」

化為鬥神的威布對還些話不為所動。



←「全部的靈魂都得屬於我，這是他們的命運。」威布有控制全世界的野心。

● ＣＧ收藏館全記錄事件 ●

在標題畫面鍵入「選擇指令」的話就能夠讀取記憶卡，看到到目前為止因為遊戲進度而儲存的各式各樣資料。在這一部份裡將針對事件ＣＧ收藏館逐一介紹，在這個收藏館中可以見到遊戲中各種不同的LG畫像。像是各國家的開場或是在對決事件中的畫像等，其中也有採用夜空或藍天為背景的圖片。只是玩家們僅可見到的是現今在遊戲中的目擊畫面。ＣＧ收藏館的總數共有７３件，到底玩家有沒有辦法全部看到呢？



←舉手投足間都可見貝魯加爾所散發的怪異氣氛，到底他的本尊是什麼呢？全畫面ＣＧ。

No.	CG標題
1	琪洛V.S哥利薩
2	琪洛V.S阿謝雷爾
3	琪洛V.S大蛇丸
4	琪洛V.S伊美吉
5	琪洛V.S梅米
6	大魔王死吧
7	小時候的希羅和母親瑪莉亞
8	哥利薩的劍之誓言
9	哥利薩敗北
10	對立！哥利薩和薩奇丰
11	阿謝雷爾光輝之！
12	契拉的策略
13	魯持拉及阿謝雷爾
14	月心和恩派爾見面
15	西羊和大蛇丸
16	加杜和利特魯、斯諾
17	希羅和三名傭兵
18	哥利薩和沙龍
19	阿謝雷爾和鳥
20	喝醉的大蛇丸和連擊
21	面對困難的希羅
22	哥利薩結局
23	阿謝雷爾光輝之日
24	大蛇丸和恩派爾
25	戰亂

No.	CG標題
26	大魔王加轟斯
27	森林之綠
28	琪洛起兵
29	諸神的策略
30	雙女神
31	星之夜空
32	藍天
33	城內
34	逼迫而來的絕對者
35	利特魯、斯諾和加奈斯
36	利特魯、斯諾和伊美吉
37	利特魯、斯諾
38	街角的女高中生
39	光諾之塔
40	假託拉狄
41	年輕的拉狄和塞普、羅
42	拉狄、像鬼神一般
43	加桑
44	魔神之誕生1
45	加桑的謀策
46	希特的未來到底是
47	貝魯加爾
48	海和西翁
49	和亞瑪玲的見面
50	布魯馬克出兵

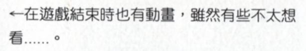
No.	CG標題
51	亞拉降臨
52	月夜之拜維特
53	魔法少女傳奇
54	利特魯、斯諾結局
55	拉狄、戰場的惡魔
56	魔神之誕生2
57	加桑結局
58	洛克和貝魯加爾
59	跟隨莫諾、洛克
60	威布
61	伊諾夫
62	亞拉
63	13號起動
64	琪洛
65	阿謝雷爾
66	大蛇丸
67	哥利薩
68	加杜
69	琪洛2
70	真的加杜
71	宇宙之真理
72	魔王軍
73	神龍的復活

MOVIE 收藏館全記錄

和事件ＣＧ收藏同樣令人興奮期待的不外乎就是MOVIE收藏館全記錄了。以序幕動畫為始，像必殺技的動畫或成員組合等等的也都有包含在其中，而且它的確認事件是和事件ＣＧ收藏館相同的。而且在有關必殺技動畫的部份也能夠看見敵人所使用的必殺技技巧喔！這些令人感動畫面要何時才能讓玩家全數瀏覽呢？



→加桑的開場真是太酷了，德姆戰鬥國的動畫必定是壓軸好戲。



←在遊戲結束時也有動畫，雖然有些不太想看……。



No.	電影片段標題
1	開場序幕
2	利特魯、斯諾出場
3	加桑出場
4	拉狄出場
5	亜特鈴各
6	成員組合
7	IF標幟
8	艾拉V.S 琪洛
9	遊戲结束
10	魔招煉獄
11	烈火死靈斬
12	魔界粧轟炎
13	拉狄魯弗斯、哥利薩
14	聖劍蘭固特
15	各利諾亜、阿謝雷爾
16	姆、塞巴　壹之太刀過風
17	迴刃雙龍閃
18	魔粧迋結樹
19	魔界粧黑靈陣
20	流星劍
21	黑煙障壁
22	薩蒙、巴吉亜德
23	天魔異界門魯持拉
24	狄斯貝拉將、莫斯魯
25	魔劍拉休伍克

No.	電影片段標題
26	裡奥義、封神閃薩夫拉克
27	裡奥義、殺滅殺
28	各利諾亜、史塔利娜
29	裡奥義、封神閃曼比
30	天魔流星陣
31	拉、狄魯弗斯
32	利持魯、斯諾
33	裡奥義、爆裂功霸
34	天魔異界門塞普、羅
35	星國夜曲
36	光譜威布
37	月組忍法、光陰腳
38	血液凝固彈
39	烈鋼斬旋回擊
40	加嗔可雷姆
41	女神降臨
42	邪神耶魯斯金
43	亜克藍西塔
44	威拉裘
45	加休持羅姆
46	羅依艾斯拉克
47	特別部隊
48	毒殺彈道炮
49	瞬殺光波结洛
50	瞬殺光波依奇可

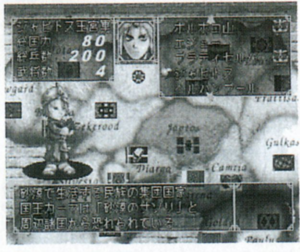
No.	電影片段標題
51	瞬殺光波、改
52	瞬殺螺旋光波
53	西美命、法魯特
54	狄派、克利巴
55	威魯汪特
56	劍擊亂舞
57	治癒魔法
58	蘭裘、亜克達加
59	治癒魔法（索弗蘭）
60	天魔氷槍斬
61	聖之烈風
62	天魔最终
63	發射光波
64	真魔界粧、轟炎
65	真魔界粧、黑靈陣
66	最後之光
67	淨化之光
68	死之治癒
69	裂劈斬
70	龍聲之咒
71	避壁魔法
72	全体攻擊
73	皇龍轟雷掌



以過關為目標

● 結局會因君主不同而有變化 ●

結局實際上有２７種模式，依君主不同經束的畫面也有天壤之別。此外結局共分為好，普通以及不好等三類，在君主方面也準備了幾種結局模式。玩家們想以何種君主的身分得到什麼樣的結局就請用自己的眼睛好好地確認一下吧！



↑結局會因選擇的君主而有所變化，到底玩家會是什麼樣的結局呢？



↑在結局的最後會顯示遊戲的達成率。

君主別結局類型表

國碼・軍隊名	君主	類型
1．新生魔王軍	琪洛	D
2．騎士團羅薩	杜伐	A
3．妖怪軍	布里莫林	C
4．裘菲王國軍	裘菲２世	B
5．兵團黑可塔羅	西格馬	A
6．暗黑不死團	拜雅特１３世	E
7．舊帝國史頓卡	可林克林	A
8．克利亞史王國軍	米拉	F
9．魔法兵團米魯奇	冰琪	G
10．神聖皇國軍	杜林法帝	H
11．騎士團希里寧克	哥利薩	I
12．妖魔軍雷布卡加涅	凱姆利斯	A
13．雷峽團隊	魯波可	A
14．尼可軍團	馬利瑪	A
15．黑騎兵哥拉	加薩	C
16．翼騎軍米露利亞	布魯馬克	J
17．幽鬼妖魔兵團	格雷歐杜拉	C
18．魯涅裘王國軍	利特魯、斯諾	K
19．恰比特斯王宮軍	卡馬拉魯	A
20．范可魯盜賊團	曼比	A
21．旅團菲利工斯	杜利克、布魯	A
22．德姆戰鬥國家	加桑	L
23．海賊哈涅歐	西翁	M
24．魔法島軍	塞普、羅	N
25．凱姆哈王國軍	吉諾巴	A
26．黑雷吉解放軍	馬哈拉加	A
27．冥府軍團	魯特拉	O
28．騎兵得因可	哈狄侖	A
29．聖軍拉可魯姆	７代哈馬尼歐	A
30．夫勞史塔兵團	薩夫拉克	A
31．卡耶魯軍	馬克	A
32．義軍依布西羅雅	拉狄	P
33．野獸軍哥姆羅亞	巴薩馬	A
34．風哈魯國防軍	馬搭諾亞	A
35．米利雅僧兵團	薩利恩	C
36．深綠精靈軍	阿謝雷爾	Q
37．舊軍拉弓	卡莫羅迪斯	R
38．闇耶魯夫軍	普羅迷南特	C
39．古代神兵團	貝魯加爾	S
40．姆洛馬奇軍	大蛇丸	T

專用結局分歧條件

在下表列出的６名君主角色之結局會因有無特定的武將和力團隊而影響結局的分歧、不同。和分歧有關的武將請參照下表說明。而且這些左右結局分歧的武將因為幾乎原本都是君主的角色人物所以很難令其加入團隊，若是能令其加入團隊的話最好能夠馬上存檔靈佳。



←結局全部共有２７種，玩家你能不能把所有的結局都看過呢？

→如果選擇拉狄的話，非才不容易讓有條件的武將加入其團隊，因此若是有這些武將加入團隊的話一定要馬上存檔。

君主（國碼・軍隊名）	條件及結局類型	
琪洛 ❶ 新生魔王軍	加杜	沒有加入團隊→類型Ａ 有加入團隊　→類型Ｂ
利特魯、斯諾 ⑱ 魯涅裘公國軍	琪洛、加杜	都加入團隊　→類型Ａ 都沒加入團隊→類型Ｂ 加杜加入　→類型Ｂ
凱藏 ㉒ 德姆戰鬥國家	利特魯、斯諾	沒有加入團隊→類型Ａ 有加入團隊　→類型Ｂ
魯特拉 ㉗ 冥府軍團	阿謝雷爾	沒有加入團隊→類型Ａ 有加入團隊　→類型Ｂ
拉狄 ㉜ 義軍依布西羅雅	西風、哥利塞 大蛇丸	都加入團隊　→類型Ａ 缺一人加入團隊→類型Ｂ
貝魯加爾 ㊴ 古代神兵團	艾拉	沒有加入團隊→類型Ａ 有加入團隊　→類型Ｂ



必殺記瀏覽表

資料参考方式

在遊戲中登場的必殺技是以屬性分類表示，其中包含各種不同的等級不能使用的條件以及追加的效果等等，而且也說明在什麼樣的狀況下有效，相信應該能讓各位玩家了解才對。

屬性	類型	名稱	等級	效果	無法使用的情況	追加效果
❶	❷	❸	❹	❺	天候 ❻ 地形 ❼	❽

❶ **技巧的屬性** 必殺技的屬性，會影響使用條件。
❷ **技巧的類型** 表示攻擊，強化或回復等技巧的類型。
❸ **技巧的名稱** 各種不同必殺技的名稱
❹ **技巧的等級** 分為S、A、B、C、四個階段，S是最高的。
❺ **技巧的效果** 使用必殺技的效果。
❻ **不能使用的天氣狀況** 無法使用的天氣狀況會以深色表示。
❼ **不能使用的地形** 無法使用的地形會以深色表示。
❽ **追加效果** 顯示同時也會有別種不同的效果產生。

屬性	類型	名稱	等級	效果	無法使用的情況	追加效果
剣	攻擊	龍爪斬	C	以真空波飛至敵方陣營	天候 普雨風霧暑寒明暗 地形 平砂草湿森**山**	
剣	攻擊	剣魔連斬	B	連續放出真空波斬裂敵軍	天候 普雨風霧暑寒明暗 地形 平砂草湿森**山**	
剣	攻擊	裏奧義・封神閃	A	注入全身力量的超強必殺真空波	天候 普雨風霧暑寒明暗 地形 平砂草湿森**山**	
剣	攻擊	D・キャリバー	C	拉狄的必殺劍擊術	天候 普雨風霧暑寒明暗 地形 平砂草湿森**山**	
剣	攻擊	ロイエストライク	B	巴克巴持擅長的高等劍技	天候 普雨風霧暑寒明暗 地形 平砂草湿森**山**	
剣	攻擊	ソニックブレイブ	A	西風號稱速度極快的劍擊亂舞	天候 普雨風霧暑寒明暗 地形 平砂草湿森**山**	
気	攻擊	気功弾	C	用氣聚力攻擊敵人	天候 普雨風霧暑寒明暗 地形 平砂草湿森山	
気	攻擊	烈衛連功弾	B	提氣增力使向敵人	天候 普雨風霧暑寒明暗 地形 平砂草湿森山	
気	攻擊	裏奥義爆裂功覇	A	大幅增加自然之氣用以擊退敵人的哈馬歐奧義	天候 普雨風霧暑寒明暗 地形 平砂草湿森山	
気	攻擊	集気砲	C	集滿全身之氣射向敵方陣營	天候 普雨風霧暑寒明暗 地形 平砂草湿森山	
気	攻擊	烈衛連気砲	B	將大地之氣注入体內令敵人炸裂	天候 普雨風霧暑寒明暗 地形 平砂草湿森山	
気	攻擊	裏奥義・封魔掌	A	借助所有的自然之力以攻擊敵人	天候 普雨風霧暑寒明暗 地形 平砂草湿森山	
気	攻擊	裏奥義・殺滅殺	A	放出充滿殺意的奧義之氣	天候 普雨風霧暑寒明暗 地形 平砂草湿森山	

屬性	類型	名稱	等級	效果	無法使用的情況	追加效果
気	攻擊	月組忍法光陰脚	A	只有沙持能使用的分身術之高速突擊	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
火	攻擊	走火の呪文	C	以紅火焰驅退敵陣	天候 普 **雨** **風** **霧** 暑 **寒** 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
		炎壁の呪文	B	加喚火焰之壁燒往敵陣	天候 普 **雨** **風** **霧** 暑 **寒** 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
		天魔龍紋陣	A	用強烈熱波攻擊敵人	天候 普 **雨** **風** **霧** 暑 **寒** 明 暗 地形 平 砂 草 **湿** 森 山	
		魔招・煉獄	A	從魔界深處召喚地獄之火	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 **明** 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
		飛炎の呪文	C	火焰以敵陣為目標條向之攻擊	天候 普 **雨** **風** **霧** 暑 **寒** 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
		炎弾の呪文	B	火球連續燒退敵陣	天候 普 **雨** **風** **霧** 暑 **寒** 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
		天魔烈火衝	A	用火焰波燃燒敵人	天候 普 **雨** **風** **霧** 暑 **寒** 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
		炎の呪文	C	以火焰塊向敵陣放射	天候 普 **雨** **風** **霧** 暑 **寒** 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
		爆炎の呪文	B	讓火焰之雨降落敵陣	天候 普 **雨** **風** **霧** 暑 **寒** 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
		天魔爆炎	A	燃起熊熊火焰讓敵陣陷入火海	天候 普 **雨** **風** **霧** 暑 **寒** 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
		魔界粧・轟炎	A	讓所有的物質分解、蒸發	天候 普 雨 風 霧 **暑** 寒 **明** 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
		真魔界粧・轟炎	S	可燃燒時空的魔神業火	天候 普 雨 風 霧 **暑** 寒 **明** 暗 地形 平 **砂** 草 湿 森 山	
水	攻擊	水の呪文	C	以水流流向敵方	天候 普 雨 風 霧 **暑** **寒** 明 暗 地形 平 **砂** 草 湿 森 山	
		水界の呪文	B	壓縮大氣中的水分後放射	天候 普 雨 風 霧 **暑** **寒** 明 暗 地形 平 **砂** 草 湿 森 山	
		天魔命水	A	讓敵人喝入勾魂的水	天候 普 雨 風 霧 **暑** **寒** 明 暗 地形 平 **砂** 草 湿 森 山	
		天魔水槍斬	A	能粉碎所有東西的槍狀巨大水流	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
氷	攻擊	氷の呪文	C	冷卻空氣後制造冰柱	天候 普 雨 風 霧 **暑** 寒 明 暗 地形 平 **砂** 草 湿 森 山	
		氷界の呪文	B	用強力的冷氣凍結敵人	天候 普 雨 風 霧 **暑** 寒 明 暗 地形 平 **砂** 草 湿 森 山	

屬性	類型	名稱	等級	效果	無法使用的情況	追加效果
氷	攻擊	天魔氷結	A	在絕對零度下讓敵人崩壞	天候 普雨風霧**暑**寒明暗 地形 平**砂**草湿森山	
氷	攻擊	魔粧氷結樹	A	連微粒子也能破壞的巨大冷氣咒文	天候 普雨風霧**暑**寒明暗 地形 平**砂**草湿森山	
風	攻擊	風の呪文	C	在戰場吹起風團	天候 **普**雨風霧暑寒**明**暗 地形 平砂草湿森山	
風	攻擊	爆風の呪文	B	以真空波捲起巨大的爆風	天候 **普**雨風霧暑寒**明**暗 地形 平砂草湿森山	
風	攻擊	天魔疾風	A	加喚風神吹起無數的龍捲風	天候 **普**雨風霧暑寒**明**暗 地形 平砂草湿森山	
風	攻擊	壱之太刀辻風	A	能使出龍捲風的大蛇丸之剛劍	天候 普雨風霧暑寒明暗 地形 平砂草湿森**山**	
風	攻擊	返し刃双竜閃	A	大蛇丸以秘藏童氣封滅敵方	天候 普雨風霧暑寒明暗 地形 平砂草湿森**山**	
雷	攻擊	雷の呪文	C	加喚雷擊向敵陣	天候 普雨風霧暑寒**明**暗 地形 平砂草湿森山	
雷	攻擊	爆雷の呪文	B	讓爆雷擊向敵陣	天候 普雨風霧暑寒**明**暗 地形 平砂草湿森山	
雷	攻擊	天魔爆雷	A	天空的大雷貫穿敵軍	天候 普雨風霧暑寒**明**暗 地形 平砂草湿森山	
土	攻擊	大地の呪文	C	加使大地之精靈攻擊敵方	天候 普雨風霧暑**寒**明暗 地形 平砂草湿森山	
土	攻擊	大地界の呪文	B	讓大地的上級精靈向敵軍攻擊	天候 普雨風霧暑**寒**明暗 地形 平砂草湿森山	
土	攻擊	天魔守池	A	加喚大地精靈王的咒文	天候 普雨風霧暑**寒**明暗 地形 平砂草湿森山	
土	攻擊	魔虫の呪文	C	加喚巴吉亞魯特攻擊敵人	天候 普雨風霧**暑寒明**暗 地形 平砂草湿**森山**	
土	攻擊	魔虫群の呪文	B	加喚巴吉亞魯特集團攻擊敵人	天候 普雨風霧**暑寒明**暗 地形 平砂草湿**森山**	
土	攻擊	召喚バジアルド	A	從大地之中加喚也吉亞魯特之軍	天候 普雨風霧**暑寒明**暗 地形 平砂草湿**森山**	
土	攻擊	動樹の呪文	C	操控大地之植物攻擊敵方	天候 普雨風霧暑**寒明暗** 地形 平**砂**草湿森**山**	
土	攻擊	操樹の呪文	B	操縱巨大植物的根攻擊敵人	天候 普雨風霧暑**寒明暗** 地形 平**砂**草湿森**山**	
土	攻擊	天魔樹操魂	A	利用自然界的憤怒巔覆大地	天候 普雨風霧暑**寒明暗** 地形 平**砂**草湿森**山**	

屬性	類型	名稱	等級	效果	無法使用的情況	追加效果
土	攻擊	T・ウィップ	A	阿謝雷爾與自然合而靈一攻擊敵軍	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
空	攻擊	流星の呪文	C	以小引石撞擊敵人	天候 普 雨 風 **霧** 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
		流星雨の呪文	B	流星墜落敵陣	天候 普 雨 風 **霧** 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
		天魔流星陣	A	以巨引石落向敵陣進行破壞	天候 普 雨 風 **霧** 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
		疾風手裏剣	C	用手裡的劍攻擊敵方	天候 普 雨 **風** 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
		虛空手裏剣	B	以手裡對敵人採進續攻擊	天候 普 雨 **風** 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
		裏奧義・阿修羅陣	A	無數的手裡劍落向敵軍造成攻擊	天候 普 雨 **風** 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
		ヤクトダガー	B	在轉瞬間散射幾千發的鬥氣	天候 普 **雨** 風 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
		流星剣	B	從天空斬裂的流星亂舞	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
		血液凝固弾	B	獨自的槍彈攻擊	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
		H・メテオール	A	用大氣之刃斬裂橫阻的敵人	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 **暗** 地形 平 砂 草 湿 森 山	
		烈鋼斬旋回擊	A	讓鬥氣高速回轉闖入敵陣	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
		SD・セレナーデ	A	加喚空中的引石群	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
邪	攻擊	異界の呪文	C	讓重力磁場在敵陣內發生	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 **明** 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
		亜空間の呪文	B	轉換時空加喚闇夜之門	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 **明** 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
		天魔異界門	A	以魔之契約讓敵軍陷入魔界	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 **明** 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
		幻惑の呪文	C	使用幻覺令其無法行動	天候 **普** 雨 風 霧 暑 寒 **明** 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	讓敵軍陣形呈分裂狀態
		恐怖の呪文	B	讓敵陣具到地獄世界的幻影使其陷入恐懼之中	天候 **普** 雨 風 霧 暑 寒 **明** 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	讓敵軍陣形呈分裂狀態
		天魔幻夢陣	A	引誘敵兵到夢的無限世界	天候 **普** 雨 風 霧 暑 寒 **明** 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	讓敵軍陣形呈分裂狀態

屬性	類型	名稱	等級	效果	無法使用的情況	追加效果
邪	攻擊	病魔の呪文	C	散布毒霧讓敵軍滅絕	天候 **普**雨風霧暑寒**明**暗 地形 平砂草湿森山	令敵方士氣下降
		死病の呪文	B	放出會致死的病魔到戰場上	天候 **普**雨風霧暑寒**明**暗 地形 平砂草湿森山	令敵方士氣下降
		天魔死霊界	A	召喚魔界的死靈衝陷敵陣	天候 **普**雨風霧暑寒**明**暗 地形 平砂草湿森山	令敵方士氣下降
		黒煙障壁	A	擁有魔界邪惡睡眠意志的黑炎	天候 普雨風霧暑寒**明**暗 地形 平砂草湿森山	
		魔剣ランシュバイク	A	讓怨靈寄於刃上的禁忌劍術	天候 普雨風霧暑寒**明**暗 地形 平砂草湿森**山**	
		烈火死霊斬	A	利用地獄誘敵進入魔界	天候 普雨風霧暑寒**明**暗 地形 平砂草湿森山	
		真魔界粧黒霊陣	S	能吸收所有生命的魔神之技	天候 普雨風霧暑寒**明**暗 地形 平砂草湿森山	讓敵方士氣下降 無法變更隊形
	補助	殺意の呪い	C	以殺氣令敵兵士氣下降	天候 普雨風霧暑寒**明**暗 地形 平砂草湿森山	
		殺界の呪い	B	用巨大的念的削減敵方士氣	天候 普雨風霧暑寒**明**暗 地形 平砂草湿森山	
		天魔念呪殺	A	以古代惡靈的殺氣讓敵兵的士氣減少	天候 普雨風霧暑寒**明**暗 地形 平砂草湿森山	
		D・P・マッスル	A	拜雅特的咒文蹂躪敵兵使其士氣下降	天候 普雨風霧暑寒**明**暗 地形 平砂草湿森山	
		魔界粧黒霊陣	A	解放封印的邪惡怨念讓敵方士氣激減	天候 普雨風霧暑寒**明**暗 地形 平砂草湿森山	
聖	攻擊	聖剣ラングート	A	哥利薩的聖劍驅魔懲奸	天候 普雨風霧暑寒明**暗** 地形 平砂草湿森**山**	
		ラ・デルフェス	A	可放出光之槍的神聖魔法	天候 普雨風霧暑寒明**暗** 地形 平砂草湿森山	
		エスペラント・W	A	發散鳳凰形狀的聖炎，裘法2代的技巧	天候 普雨風霧暑寒明**暗** 地形 平砂草湿森山	
		エアロストリーム	A	由風之精靈召喚的聖烈風	天候 普雨風霧暑寒明暗 地形 平砂草湿森山	
		瞬殺光波	C	以肉体為接觸媒介放出模神之光	天候 普**雨**風霧暑寒明暗 地形 平砂草湿森山	
		瞬殺光波　改	B	強大力量的未知光學兵器	天候 普**雨**風霧暑寒明暗 地形 平砂草湿森山	
		瞬殺螺旋光波	A	可匹敵神看的螺旋狀制裁之光	天候 普**雨**風霧暑寒明暗 地形 平砂草湿森山	

屬性	類型	名稱	等級	效果	無法使用的情況	追加效果
聖	攻擊	H・ファルート	A	借助哥利亞神助力的聖光	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 **暗** 地形 平 砂 草 湿 森 山	
聖	攻擊	天魔最終	A	將自己捲入的威布之敵消滅咒文	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	攻擊	特別部隊	B	讓改造兵士衝入敵陣進行自暴	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	攻擊	毒殺弾道砲	A	射出机械文明的結晶毒殺砲彈	天候 普 **雨** 風 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	讓陣形成分裂狀態
無	攻擊	Fワールウィンド	A	讓精神力大幅消耗	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	攻擊	G・シュトローム	A	為闇之怨靈的加杜將敵人殲滅	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	攻擊	エクセランシータ	A	擁有未知魔力屬性的閃光咒文	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 **暗** 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	攻擊	Sイリュージョン	C	從齒莖發射的伊諾歐絕技	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	攻擊	皇竜轟雷掌	S	解放封印之龍的鬥氣，大蛇丸的最大奧義	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	攻擊	最後の光	S	尼克斯特的制裁之光	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 **暗** 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	攻擊	浄化の光	S	哥利亞神將全數盡歸於無的懲罰	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 **暗** 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	攻擊	死の癒し	S	魔王加聶斯的放出的消滅散光	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	攻擊	うさぎ天国	B	將外衣型爆彈擲入敵陣	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	攻擊	召喚ゴーレム	A	召喚可雷姆燒毀敵軍	天候 **普** **雨** **風** 霧 **暑** **寒** **明** **暗** 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	攻擊	邪神ヘルズジーン	A	召喚不明的邪惡之靈	天候 **普** **雨** **風** **霧** **暑** **寒** **明** 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	攻擊	龍声ゴルベリアス	A	以可魯貝里雅斯的魂殲滅敵方	天候 **普** **雨** **風** **霧** 暑 **寒** **明** **暗** 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	強化	月光回復の祈り	C	用魔法之光回復團隊的士氣	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 **暗** 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	強化	月光聖回復の祈り	B	以聖光提升團隊的士氣	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 **暗** 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	強化	月下復活の呪文	A	用神的祝福讓團隊士氣大幅提升	天候 **普** 雨 風 霧 **暑** 寒 **明** 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	

屬性	類型	名稱	等級	效果	無法使用的情況	追加效果
無	強化	ムーンセイバー	A	提昇士長的阿謝雷爾聖魔法	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 **暗** 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	強化	強化の呪文	C	讓團隊士兵的攻擊力暫時上升	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 **暗** 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	強化	増強の呪文	B	讓團隊士兵的攻擊力倍增	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 **暗** 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	強化	天魔金剛掌	A	給予團隊士兵戰神的力量使其提高攻擊力	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 **暗** 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	防御	防御の呪文	C	在精神領域上增強自軍的防御力	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	防御	防壁の呪文	B	以精神防壁提升自軍的防御力	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	防御	天魔聖障壁	A	藉由神力所發出的精神防壁提升防御力	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	防御	聖防御の呪文	C	擴散敵方魔法讓傷害減低	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 **暗** 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	防御	聖防壁の呪文	B	以魔法壁讓敵方使出的魔法效果減弱	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 **暗** 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	防御	天魔封殺掌	A	用強力的魔法壁讓敵方的攻擊技巧無效	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 **暗** 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	防御	反射結界	C	以光之盾讓敵方魔法無效	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 **明** 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	防御	封神反射	B	用高準確率讓敵方魔法無效	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 **明** 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	防御	天魔封神反射	A	幾乎完全讓敵方的魔法無效	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 **明** 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	防御	R・プラティーン	A	讓所有魔法都無法超越的無敵之壁	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 **暗** 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	回復	治癒の祈り	C	以祈求上天的方法讓團隊士兵的傷害全癒	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 **暗** 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	回復	回復の祈り	B	以祈求上天的方法讓團隊士兵復活	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 **暗** 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	回復	グリーンノア(通常)	A	用自然的治癒力讓其覺醒	天候 普 雨 風 霧 暑 **寒** 明 **暗** 地形 平 **砂** 草 湿 森 山	
無	回復	グリーンノア(アゼレア專)	A	是阿謝雷爾專用的技巧，無論在任何情形下都能使用	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	回復	天魔慈愛祈	A	以祈求上天的方法讓士兵大量復活	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 **暗** 地形 平 砂 草 湿 森 山	

屬性	類型	名稱	等級	效果	無法使用的情況	追加效果
無	回復	ヴィエラージュ	A	增加自己的壽命並讓士兵復活	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 **暗** 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	回復	女神降臨	S	召喚女神冶癒己方士兵	天候 **普** **雨** **風** **霧** **暑** **寒** 明 **暗** 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	天候変化	静寂	ー	讓天候的變化消失	天候 **普** 雨 風 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	天候変化	降雨	ー	以魔法力使其降雨	天候 普 **雨** 風 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	天候変化	風招	ー	用魔法力令其吹風	天候 普 雨 **風** 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	天候変化	来霧	ー	以魔法力召喚霧氣	天候 普 雨 風 **霧** 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	天候変化	陽光	ー	用魔法力讓日光照射大地	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 **明** 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	天候変化	闇門	ー	以魔法力讓大地覆於黑暗之下	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 **暗** 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	天候変化	熱風	ー	用魔法力將熱波掩蓋戰場	天候 普 雨 風 霧 **暑** 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	天候変化	凍土	ー	以魔法力凍結戰場	天候 普 雨 風 霧 暑 **寒** 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	
無	天候変化	魔法空間	ー	解除所有的魔法使用條件	天候 普 雨 風 霧 暑 寒 明 暗 地形 平 砂 草 湿 森 山	

採用一部份英文表記略稱的必殺技正式名稱

略稱		正式名稱
D・キャリバー	➡	非凡子彈
D・P・マッスル	➡	爆破體力
Fワールウィンド	➡	圓旋風
G・シュトローム	➡	引短弦
H・メテオール	➡	隕石流徽
H・ファルート	➡	蝶形雷
R・プラティーン	➡	新月魚刀
Sイリュージョン	➡	日光幻影
SD・セレナーデ	➡	星團夜曲
T・ウィップ	➡	三拱鋸
エスペラント・W	➡	世紀波



通用版金手指及勝利少年金手指專用

-所有國家狀態-

國家	增壁	國力
ネウガード	30109BB9	30109BBA
トータスブルグ	30109BDF	30109BE0
バルハラ城塞	30109C05	30109C06
ナハリ	30109C2B	30109C2C
ジクロード	30109C51	30109C52
ツェンバー	30109C77	30109C78
ガッツォ	30109C9D	30109C9E
シルウェスタ	30109CC3	30109CC4
マリアンルージュ	30109CE9	30109CEA
コリアスティーン	30109D0F	30109D10
シリニーグ	30109D35	30109D36
ガウガブル	30109D5B	30109D5C
ベミナバ	30109D81	30109D82
フリージィ	30109DA7	30109DA8
カイゼルオーン	30109DCD	30109DCE
ボルホコ山	30109DF3	30109DF4
エジュー	30109E19	30109E1A
プラティセルバ	30109E3F	30109E40
ジャピトス	30109E65	30109E66
ヘルハンプール	30109E8B	30109E8C
フェリアス	30109EB1	30109EB2
エイクス	30109ED7	30109ED8
ディアルゴ諸島	30109EFD	30109EFE
ガレーナ	30109F23	30109F24
ボローニャ	30109F49	30109F4A
パウラス・ヌイ	30109F6F	30109F70
エレジタット	30109F95	30109F96
ガルカシュ	30109FBB	30109FBC
フーリュン	30109FE1	30109FE2
ロギオン	3010A007	3010A008
ベルヌーブ	3010A02D	3010A02E
カムリア	3010A053	3010A054
ペトゥン	3010A079	3010A07A

ゴルデン
增壁 3010A09F
國力 3010A0A0

サンライオ
增壁 3010A0C5
國力 3010A0C6

プリエスタ
增壁 3010A0EB
國力 3010A0EC

トラテベス
增壁 3010A111
國力 3010A112

ハイラングール
增壁 3010A137
國力 3010A138

ウマリー島
增壁 3010A15D
國力 3010A15E

ムロマチ
增壁 3010A183
國力 3010A184

- 所有軍團狀態 -

新生魔王軍
金 801CF0F8 270F
寶玉 801CF0FA 270F
家畜 801CF0FC 270F
劣鬼 801CF0FE 270F

騎士團ローザ
金 801CF156 270F
寶玉 801CF158 270F
家畜 801CF15A 270F
劣鬼 801CF15C 270F

ゴブリン軍
金 801CF1B4 270F
寶玉 801CF1B6 270F
家畜 801CF1B8 270F
劣鬼 801CF1BA 270F

ギュフイ王國軍
金 801CF212 270F
寶玉 801CF214 270F
家畜 801CF216 270F
劣鬼 801CF218 270F

兵團ヘクターロア
金 801CF270 270F
寶玉 801CF272 270F
家畜 801CF274 270F
劣鬼 801CF276 270F

暗黑不死團
金 801CF2CE 270F
寶玉 801CF2D0 270F
家畜 801CF2D2 270F
劣鬼 801CF2D4 270F

汨帝國ストーンカ
金 801CF32C 270F
寶玉 801CF32E 270F
家畜 801CF330 270F
劣鬼 801CF332 270F

クリアスタ王國軍
金 801CF38A 270F
寶玉 801CF38C 270F
家畜 801CF38E 270F
劣鬼 801CF390 270F

魔法兵團ミルキー
金 801CF3E8 270F
寶玉 801CF3EA 270F
家畜 801CF3EC 270F
劣鬼 801CF3EE 270F

神聖皇國軍
金 801CF446 270F
寶玉 801CF448 270F
家畜 801CF44A 270F
劣鬼 801CF44C 270F

騎士團シリニーグ
金 801CF4A4 270F
寶玉 801CF4A6 270F
家畜 801CF4A8 270F
劣鬼 801CF4AA 270F

妖魔軍ネブカドネ
金 801CF502 270F
寶玉 801CF504 270F
家畜 801CF506 270F
劣鬼 801CF508 270F

レンジャーチーム
金 801CF560 270F
寶玉 801CF562 270F
家畜 801CF564 270F
劣鬼 801CF566 270F

ネコ軍團
金 801CF5BE 270F
寶玉 801CF5C0 270F
家畜 801CF5C2 270F
劣鬼 801CF5C4 270F

黑騎兵ゴーラ
金 801CF61C 270F
寶玉 801CF61E 270F
家畜 801CF620 270F
劣鬼 801CF622 270F

翼騎軍ミルリア
金 801CF67A 270F
寶玉 801CF67C 270F
家畜 801CF67E 270F
劣鬼 801CF680 270F

幽鬼妖魔兵團
金 801CF6D8 270F
寶玉 801CF6DA 270F
家畜 801CF6DC 270F
劣鬼 801CF6DE 270F

ルネージュ公國軍
金 801CF736 270F
寶玉 801CF738 270F
家畜 801CF73A 270F
劣鬼 801CF73C 270F

ジャピトス王宮軍	
金	801CF794 270F
寶玉	801CF796 270F
家畜	801CF798 270F
劣鬼	801CF79A 270F

ヴァングル盗賊團	
金	801CF7F2 270F
寶玉	801CF7F4 270F
家畜	801CF7F6 270F
劣鬼	801CF7F8 270F

旅團フェリアス	
金	801CF850 270F
寶玉	801CF852 270F
家畜	801CF854 270F
劣鬼	801CF856 270F

ドウム戰鬥國家	
金	801CF8AE 270F
寶玉	801CF8B0 270F
家畜	801CF8B2 270F
劣鬼	801CF8B4 270F

海賊ハネーシャ	
金	801CF90C 270F
寶玉	801CF90E 270F
家畜	801CF910 270F
劣鬼	801CF912 270F

魔法同盟軍	
金	801CF96A 270F
寶玉	801CF96C 270F
家畜	801CF96E 270F
劣鬼	801CF970 270F

ケイハーム王國軍	
金	801CF9C8 270F
寶玉	801CF9CA 270F
家畜	801CF9CC 270F
劣鬼	801CF9CE 270F

ヘレジイ解放軍	
金	801CFA26 270F
寶玉	801CFA28 270F
家畜	801CFA2A 270F
劣鬼	801CFA2C 270F

冥府兵團	
金	801CFA84 270F
寶玉	801CFA86 270F
家畜	801CFA88 270F
劣鬼	801CFA8A 270F

騎兵トゥイングー	
金	801CFAE2 270F
寶玉	801CFAE4 270F
家畜	801CFAE6 270F
劣鬼	801CFAE8 270F

拳聖軍ラコルム	
金	801CFB40 270F
寶玉	801CFB42 270F
家畜	801CFB44 270F
劣鬼	801CFB46 270F

フラウスター兵團	
金	801CFB9E 270F
寶玉	801CFBA0 270F
家畜	801CFBA2 270F
劣鬼	801CFBA4 270F

カエル軍	
金	801CFBFC 270F
寶玉	801CFBFE 270F
家畜	801CFC00 270F
劣鬼	801CFC02 270F

義軍イブシロイア	
金	801CFC5A 270F
寶玉	801CFC5C 270F
家畜	801CFC5E 270F
劣鬼	801CFC60 270F

戰獸軍ゴムロア	
金	801CFCB8 270F
寶玉	801CFCBA 270F
家畜	801CFCBC 270F
劣鬼	801CFCBE 270F

ホーンハル國防軍	
金	801CFD16 270F
寶玉	801CFD18 270F
家畜	801CFD1A 270F
劣鬼	801CFD1C 270F

ミリア僧兵團	
金	801CFD74 270F
寶玉	801CFD76 270F
家畜	801CFD78 270F
劣鬼	801CFD7A 270F

深緑エルフ軍	
金	801CFDD2 270F
寶玉	801CFDD4 270F
家畜	801CFDD6 270F
劣鬼	801CFDD8 270F

汨軍ラウコーン	
金	801CFE30 270F
寶玉	801CFE32 270F
家畜	801CFE34 270F
劣鬼	801CFE36 270F

闇エルフ軍	
金	801CFE8E 270F
寶玉	801CFE90 270F
家畜	801CFE92 270F
劣鬼	801CFE94 270F

古代神兵團	
金	801CFEEC 270F
寶玉	801CFEEE 270F
家畜	801CFEF0 270F
劣鬼	801CFEF2 270F

ムロマチ軍	
金	801CFF4A 270F
寶玉	801CFF4C 270F
家畜	801CFF4E 270F
劣鬼	801CFF50 270F

勝利少年金手指專用

- 所有軍團狀態 -

軍團	代碼	
新生魔王軍	B0040002 00000000	801CF0F8 270F
騎士團ローザ	B0040002 00000000	801CF156 270F
ゴブリン軍	B0040002 00000000	801CF1B4 270F
ギュフイ王國軍	B0040002 00000000	801CF212 270F
兵團ヘクターロア	B0040002 00000000	801CF270 270F
暗黒不死團	B0040002 00000000	801CF2CE 270F
汨帝國ストーンカ	B0040002 00000000	801CF32C 270F
クリアスタ王國軍	B0040002 00000000	801CF38A 270F
魔法兵團ミルキー	B0040002 00000000	801CF3E8 270F
神聖皇國軍	B0040002 00000000	801CF446 270F
騎士團シリニーグ	B0040002 00000000	801CF4A4 270F
妖魔軍ネブカドネ	B0040002 00000000	801CF502 270F
レンジャーチーム	B0040002 00000000	801CF560 270F
ネコ軍團	B0040002 00000000	801CF5BE 270F
黒騎兵ゴーラ	B0040002 00000000	801CF61C 270F
翼騎軍ミルリア	B0040002 00000000	801CF67A 270F
幽鬼妖魔兵團	B0040002 00000000	801CF6D8 270F
ルネージュ公國軍	B0040002 00000000	801CF736 270F
ジャピトス王宮軍	B0040002 00000000	801CF794 270F
ヴァングル盗賊團	B0040002 00000000	801CF7F2 270F
旅團フェリアス	B0040002 00000000	801CF850 270F
ドウム戦鬥國家	B0040002 00000000	801CF8AE 270F
海賊ハネーシャ	B0040002 00000000	801CF90C 270F
魔法同盟軍	B0040002 00000000	801CF96A 270F
ケイハーム王國軍	B0040002 00000000	801CF9C8 270F
ヘレジイ解放軍	B0040002 00000000	801CFA26 270F
冥府兵團	B0040002 00000000	801CFA84 270F
騎兵トゥイングー	B0040002 00000000	801CFAE2 270F
拳聖軍ラコルム	B0040002 00000000	801CFB40 270F
フラウスター兵團	B0040002 00000000	801CFB9E 270F
カエル軍	B0040002 00000000	801CFBFC 270F
義軍イブシロイア	B0040002 00000000	801CFC5A 270F
戦獣軍ゴムロア	B0040002 00000000	801CFCB8 270F
ホーンハル國防軍	B0040002 00000000	801CFD16 270F
ミリア僧兵團	B0040002 00000000	801CFD74 270F
深緑エルフ軍	B0040002 00000000	801CFDD2 270F
汨軍ラウコーン	B0040002 00000000	801CFE30 270F
闇エルフ軍	B0040002 00000000	801CFE8E 270F
古代神兵團	B0040002 00000000	801CFEEC 270F
ムロマチ軍	B0040002 00000000	801CFF4A 270F



STAFF

Editors	馮國龍
Designer	姚元昌
Writers	王文瑋
Key in	劉仁德、洪春美、陳秋萍
Japanese Translate	羅慧芬、蘇立華、黃慧評
	鄭國欽、朱偉誠、葉素娟
Assistant	劉璦玲、張瓊文
Golden Code	魏維志

發行出版類別	書籍
發行人	馮世安
發行地址	台北縣中和市中和路358號5樓
	TEL.(02)2923～1060
	FAX.(02)2923～0926
發書中心	歡樂連線
	台北市重慶北路3段205巷35號
	TEL.(02)2593-6433
輸出	肯定實業股份有限公司
印刷	肯定實業股份有限公司

新聞局字號:局版北市業字第壹壹捌號

中華民國87年11月18日初版一刷

法律顧問:太穎法律顧問事務所

律師………謝穎青

PlayStasion 專用

★主要角色介紹 ★國家精密解析 ★軍團特色公開
★基本戰術講座 ★武將資料完整收集 ★道具必殺技對應表
★所有幫助你過關斬將的金手指密碼

THE OFFICIAL ANALYSIS

聖魔戰記2

完全攻略本

THE OFFICIAL ANALYSIS

THIS IS A STORY WHICH BECOME TO BO CALLED NEVER LAND GREAT WAR LATER.
A HERO KNOCKED THE DEVIL DOWN JUST AS A LEGEND.
AFTER THE DEVIL HAD DIED,A COUNTRY WAS SPLITED AND PEOPLE BEGAN TO FIGHT





PlayStasion 專用

聖魔戰記2 完全攻略本

勝利少年雜誌社編輯部製作

PlayStasion 專用

THE OFFICIAL ANALYSIS

聖魔戰記2

THIS IS A STORY WHICH BECOME TO BO CALLED NEVER LAND GREAT WAR LATER.
A HERO KNOCKED THE DEVIL DOWN JUST AS A LEGEND.
AFTER THE DEVIL HAD DIED,A COUNTRY WAS SPLITED AND PEOPLE BEGAN TO FIGHT

完全攻略本

240元

SPECTRAL FORCE 2™

★主要角色介紹 ★國家精密解析 ★軍團特色公開
★基本戰術講座 ★武將資料完整收集 ★道具必殺技對應表
★所有幫助你過關斬將的金手指密碼